

LE MAGAZINE DE L'IMAGE DE SYNTHÈSE
& DE LA SIMULATION TRI-DIMENSIONNELLE

image :

3D-Studio

"formater" une disquette en 3 dimensions !

Photoshop

effet de gaufrage et surimpression...

Corel Draw

mise en relief

SIMULATION

San Francisco, Paris, Ace Makers, Flight Simulator, Space Simulator, Ultima, Might & Magic, Eyes of the Beholder...

EXCLUSIF !

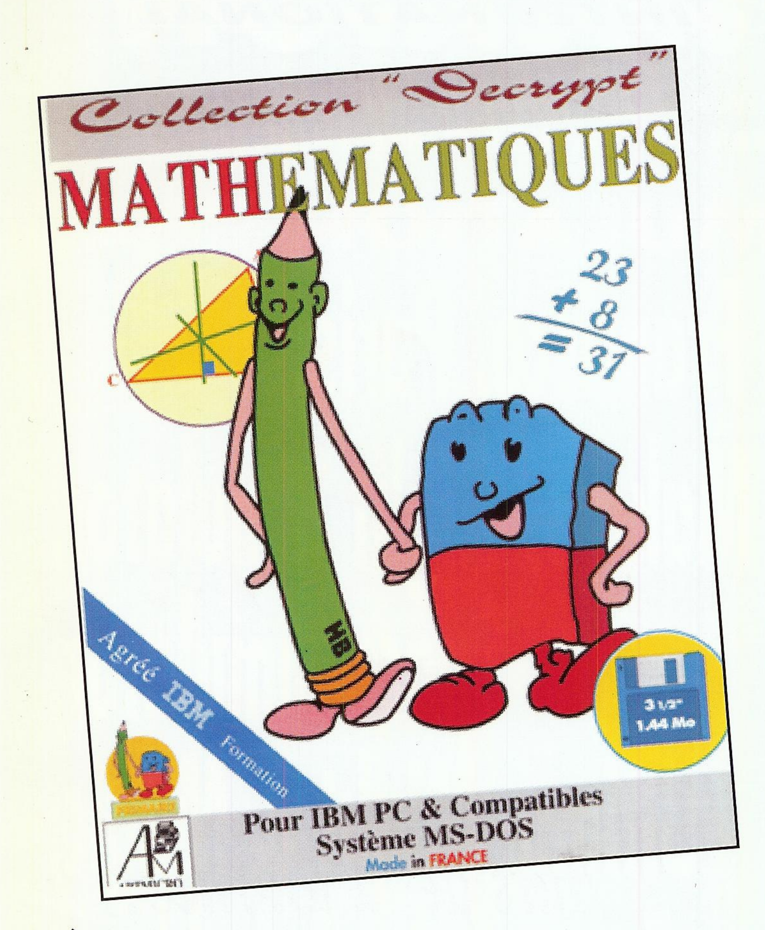
"IN-EXTREMIS", Aces over Europe, Outpost, Inca2 p.48

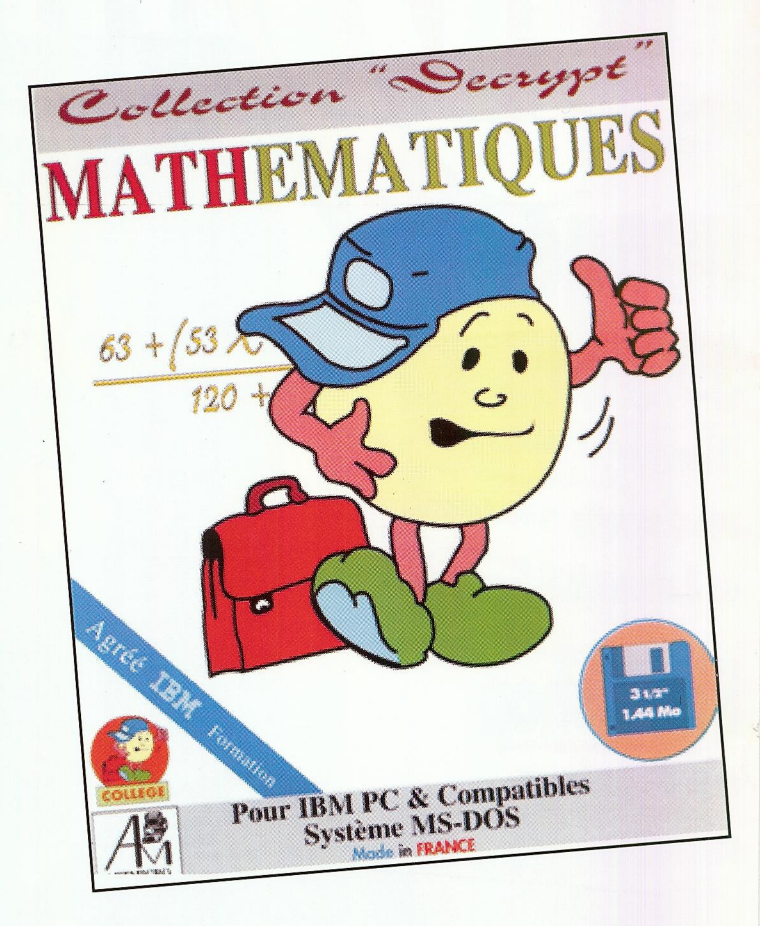


INCA II
200 démos sur CD-ROM à gagner ! voir p. 54

L6412 - 1 - 30,00 F

Collection





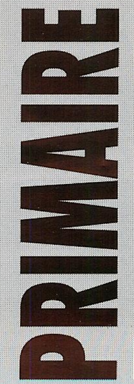
DÉROULEMENT:

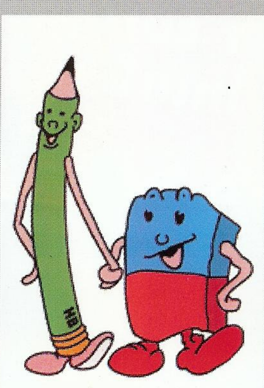
DÉROULEMENT DU COURS AVEC EXEMPLES
LES MOTS IMPORTANTS SONT "HYPERTEXTÉS" C'EST-À-DIRE QU'EN "CLIQUANT" SUR LE MOT, LA DÉFINITION OU L'EXPLICATION APPARAÎT DE FAÇON DYNAMIQUE SANS QUITTER L'ENDROIT OÙ L'ON SE TROUVE..
LES RYTMES SONT ÉTUDIÉS, L'ANIMATION ÉVITE L'ENNUI ET LA LASSITUDE.
LE DÉPLACEMENT À L'INTÉRIEUR DU COURS EST TRÈS FACILE ET ON PEUT REPRENDRE À TOUT INSTANT UNE EXPLICATION, UN COMMENTAIRE OU UN EXEMPLE.
UN OUTIL IDÉAL QUI PERMET UNE RÉVISION EFFICACA DU TRAVAIL FAIT À L'ÉCOLE ET APPORTE UN SOUTIEN À L'ÉLÈVE QUI PEUT LE REFAIRE À VOLONTÉ.

UN VRAI COURS PARTICULIER.



Pour tous renseignements, téléphoner au : 40 10 01 05 ou écrire à : Colorado, 56, rue du Landy, 93400 Saint-Ouen.

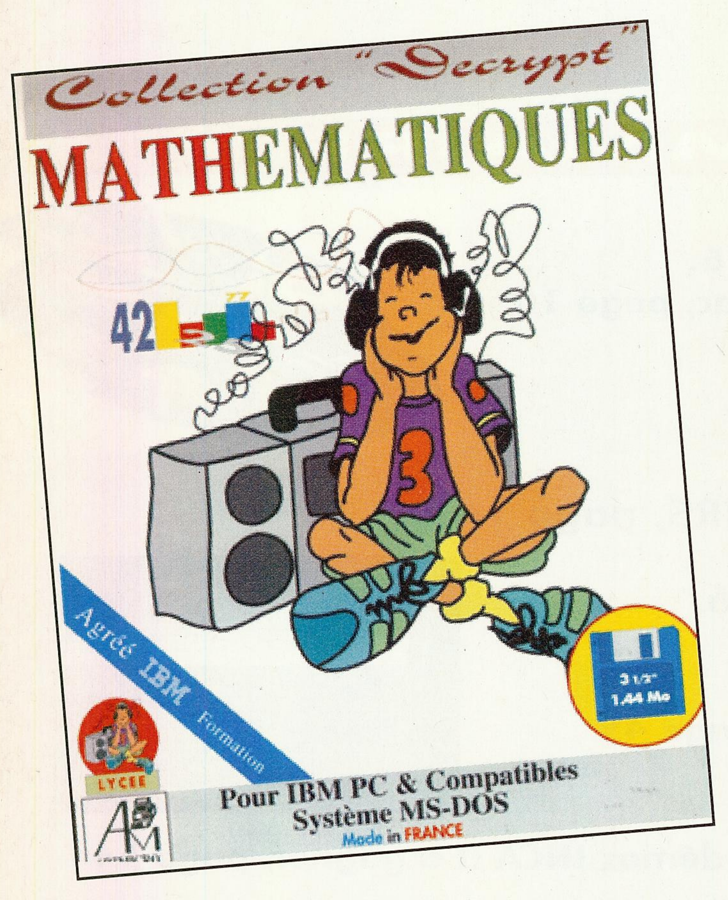




CE1
CE2

CM1
CM2

"Decrypt"



cours particuliers à domicile

---

votre enfant retrouve le soir ses cours de la journée :

Test d'évaluation, cours, éxercices corrigés, questionnaire à choix multiples éxercices à trous, jeux...

CONCEPT :
MÉTHODE D'ENSEIGNEMENT, DE FORMATION ET DE SOUTIEN ASSISTÉ PAR ORDINATEUR





6ème
5ème
4ème
3ème

LYCÉE

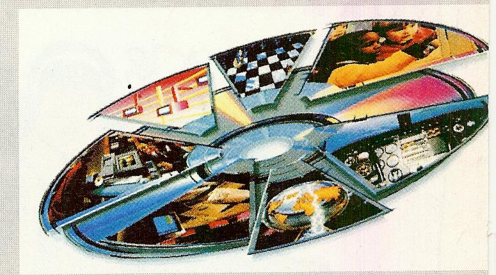


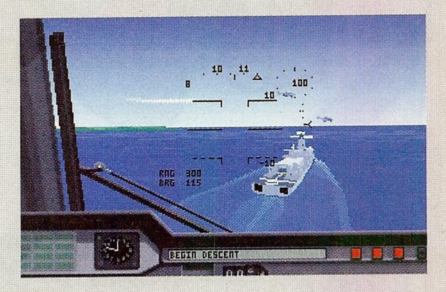
Seconde
Première
Terminale

3D Simulation INTERNATIONAL n° 1 décembre 1993

SOMMAIRE

SOMMAIRE

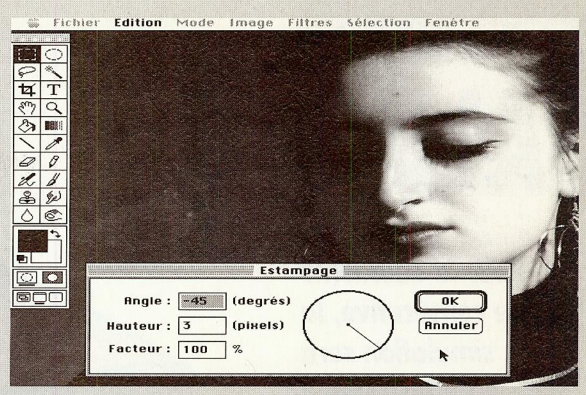




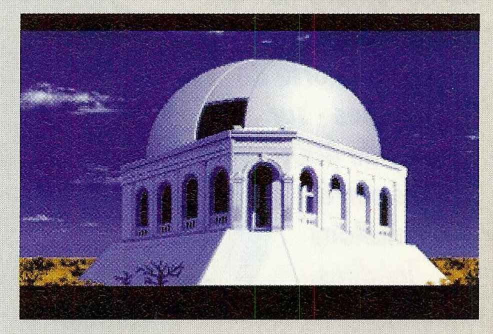


IMAGE

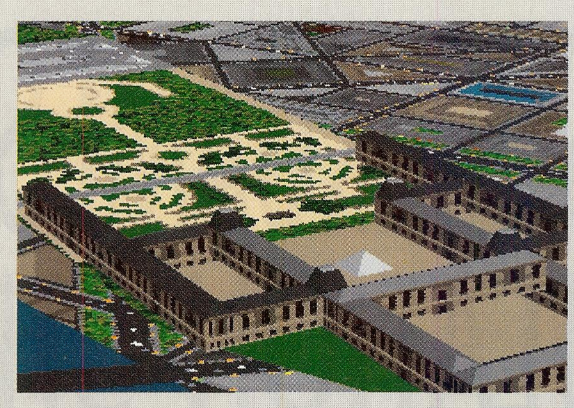




REGARD

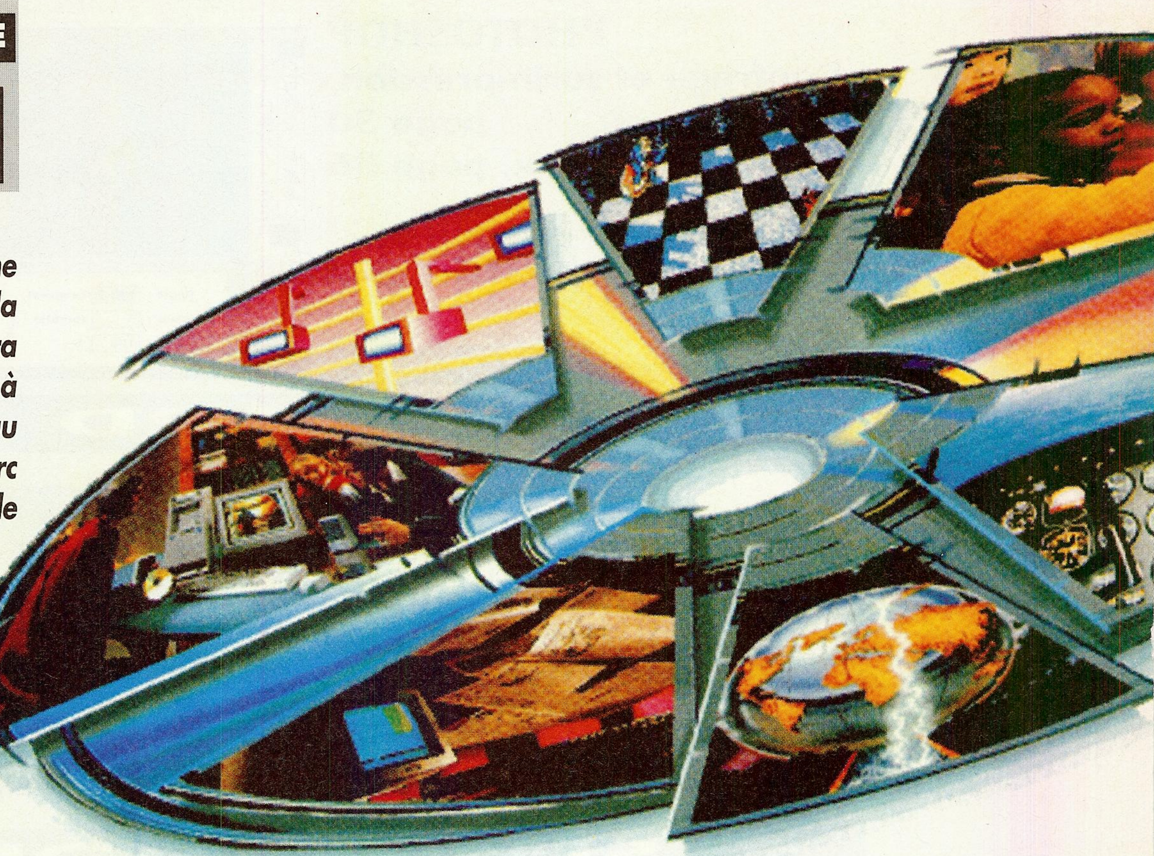


SIMULATION





Pour la deuxième année consécutive, la simulation sera fortement présente à Supergames - du 24 au 28 novembre au Parc des Expositions de Paris - Porte de Versailles - sur plus de 400 mètres carrés d'animations inédites.

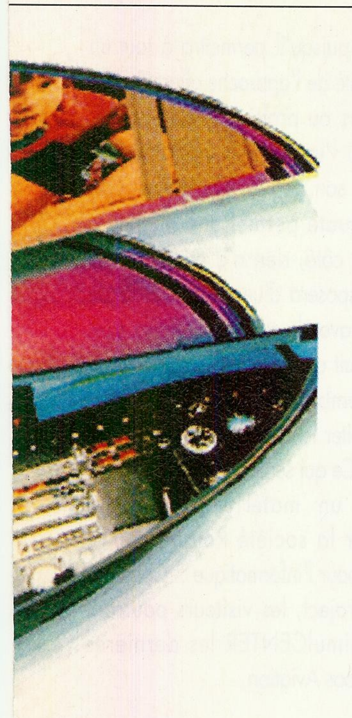


SUPERGAMES 93, SIMULATION SHOW

En 1992, lors de la deuxième édition de Supergames qui se déroulait au CNIT La Défense, la revue Micro Simulateur créait l'événement en proposant sur un stand de plus de cent mètres carrés un large éventail de logiciels de simulation aérienne disposant chacun d'un environnement particulier : cockpits, réseaux, etc., le tout soutenu par une projection sur grand écran et une sonorisation haut de gamme. Les appareils qui étaient à la disposition des visiteurs furent véritablement pris d'assaut pendant toute la durée du salon par une foule de passionnés dont bon nombre étaient pilotes privés ou professionnels.

SIMULATION, 2EME

Face à l'immense succés, mais également en raison de l'important impact médiatique que connut le stand simulation - environ une heure de télévision avant et durant le salon -, les organisateurs de Supergames, rebaptisé 3ème Salon de la High-Tech de Loisirs, ont décidé de renouveler l'expérience au travers, cette fois, d'un véritable village de la simulation de plus de 400 mètres carrés où se dérouleront durant cinq jours des animations de grande envergure, dont certaines seront



même des premières mondiales.

Trop souvent considérée comme un simple produit informatique, la simulation connaît depuis près de deux ans une véritable explosion sur le marché du logiciel. De par la qualité sans cesse croissante des simulateurs domestiques, dont certains font montre d'un degré de réalisme presque comparable à leurs homologues professionnels, la simulation est aujourd'hui en passe de sortir du domaine strictement micro-ludique pour devenir enfin un produit à part entière avec ses particularités. Que ce soit au niveau de la vente ou de la présentation, le simulateur technique se doit d'être traité avec égard, d'une part en raison du travail important qu'il recquiert, tant d'un point de vue historique que technique, et d'autre part en raison de la clientèle d'amateurs (au vrai sens du terme) éclairés auquel il s'adresse. Car qui dit amateur, dit client exigeant. Malheureusement, même si la mentalité de certains distributeurs semble évoluer dans cette voie, bien peu nombreux sont ceux qui sont prêts à faire de véritables efforts pour donner à la simulation technique de loisirs, et principalement à la simulation de vol, la place qui lui revient de droit. Ainsi, que ce soit pour les amoureux du vol informatique ou simplement pour les curieux désireux d'en savoir plus, l'Espace Simulation de Supergames 93, sera l'occasion de découvrir ce qui se fait de mieux en la matière.

LES ACTEURS

Divisé en un certain nombre de parties distinctes, l'Espace Simulation sera animé par les intervenants suivants : Néocom, Fédération Française de Simulation, SimulCENTER, On-Line, Innelec, MicroProse, Eurospace Center et l'Association Jonathan, chaque société ayant en charge l'organisation d'une animation à la hauteur de l'événement, dont nous détaillerons la teneur plus avant. Il convient auparavant de situer chacun des acteurs que nous venons de citer.

Néocom Simulation : Créée voici environ deux ans par un passionné de simulation, la société Néocom Simulation est aujourd'hui le lieu de passage quasi obligé des amateurs. S'orientant peu à peu vers la distribution de grand labels d'édition, Néocom est avant tout l'importateur de Thrustmaster, constructeur de commandes de vol et de cockpits.

Fédération Française de Simulation : Mise sur pied tout récemment, la FFdS a pour but de réunir tous les passionnés de simulation sous la même bannière. Un bulletin mensuel permettra prochainement à ses adhérents de bénéficier des meilleures infos.

SimulCENTER : Toute jeune société, SimulCENTER travaille à la création de commandes de vol et distribuera prochainement les logiciels Loos Aviation. Elle se compose entre autres des frères Galléri qui furent incontestablement les vedettes du Supergames 1992 avec leur cabine d'Airbus A320.

On-Line : Société éditrice du logiciel Air Warrior.

Innelec : Distributeur en France de Sublogic (ATP), de Digital Integration (Tornado) et de Microsoft (Flight Simulator).

Microprose : Société éditrice du simulateur de vol F-15 Strike Eagle III.

Eurospace Center : Centre d'entraînement spatial à destination des jeunes situé en Belgique.

Association Jonathan : Animée par des passionnés

Learjet évoluant sous le ciel de Flight Simulator 5.0 de Microsoft distribué en France par la société Innelec.



SERONT PRÉSENTS

EDITEURS

21 ST CENTURY, ACCLAIM, ACCOLADE, ACTIVISION, ASCII, ATLUS, AUTODESK, BANDAI, BLUEBELL, BULET PROOF SOFT, CAPCOM, COKTEL VISION, CRYO, CULTURE BRAIN, CYBER HIRE, DATA EAST, DELPHINE SOFWARE, DISNEY SOFTWARE, DOMARK, DUNOD, ELECTRO BRAIN, ELECTRONICS ARTS, ELITE, EURO CD, GREMLIN GRAPHICS, HACHETTE, HATIER, HUDSON SOFT, INFOGRAMES, INNELEC, IREM CORP., JVC, JEUX DITS, KALISTO, KONAMI, LANKHOR, LORICIEL, LUCAS ARTS, MANTELO, MICROIDS, MICROSOFT, MILLENIUM, MINSCAPE, MIRAGE, MULTIMEDIA MANADGER, NAMCO, NATHAN LOGICIELS, PSYGNOSIS, RYTHM'N SOFT, SILMARIS, SONY PUBLISHING, STEMTECH, SUNSOFT, TITUS, TOHO, UBI SOFT, UNICA, US GOLD, VIRGIN GAMES

CONSTRUCTEURS

3DO, APPLE, COMMODORE, COMPAQ, CREATIVE LABS, IBM, INTEL, LOGITECH, MEDIAVISION, NINTENDO, ORCHID, PHILIPS, PRO SWING

d'aviation, cette association offre, par le biais de stages, la possibilité d'éveiller les plus jeunes aux joies de l'aéronautique.

LES ANIMATIONS

Première !

Néocom, distributeur de Thrustmaster, présentera rien moins que quatre cockpits type F-16 connectés en réseau deux à deux, sur lesquels se dérouleront du mercredi au dimanche les premiers Championnats de France de Simulation de Vol, sous le haut patronnage de la Fédération Française de Simulation. Le grand vainqueur recevra une coupe ainsi qu'un blouson de pilote Avirex. Ces championnats se découperont comme suit : du mercredi au vendredi, sélections, samedi et dimanches, finales. Les inscriptions auront lieu directement sur le salon au comptoir de la FFdS pour la modique somme de 20 F. Chaque combat sera projeté sur un mur d'écrans. Outre les championnats, Néocom offrira aux as du pixel l'occasion inesperée de se frotter à un véritable pilote de chasse. Avis aux amateurs, il n'y en aura pas pour tout le monde... D'autre part, de multiples postes informatiques sur lesquels tourneront des logiciels tels que Flight Simulator 5, ATP CD-Rom, Flight Light, Dogfight, Falcon 3.0 ou encore MiG 29 seront à la disposition du public.

Première !

Virtual Airport Project, entendez par là aéroport virtuel, est la surprise que nous a concocté SimulCENTER. Quatre postes pilotes équipés de Flight Simulator, un poste tour de contrôle équipé de ATC/Tracon composeront cette animation présentée par de véritables pilotes et contrôleurs aériens. Là encore, le mur d'écrans jouera un rôle important puisqu'il permettra à tout un chacun d'observer la qualité de l'approche effectuée par les quatre pilotes, visiteurs ou professionnels, installés face aux ordinateurs. Si l'image est importante en matière de simulation, le son ne l'est pas moins. Une ambiance sonore adéquate permet une meilleure immersion. Aussi, de ce côté, rien n'a été laissé au hasard. Chaque pilote disposera d'un casque-micro de manière à communiquer avec la tour de contrôle sans être incommodé par le bruit environnant. Le public pour sa part entendra l'ensemble des communications, déformées, de façon à imiter le son radio, ainsi que les moteurs en bruit de fond. Ce qui semble simple à réaliser demande néanmoins un matériel conséquent aimablement prêté par la société Roland. Autre supporter de l'animation pour l'informatique : Compaq. Outre Virtual Airport Project, les visiteurs pourront découvrir auprès de SimulCENTER les dernières réalisations de la société Loos Aviation.

Première !

Malgré des qualités indéniables qui en font l'un des meilleurs simulateurs de vol du marché, le logiciel Air Warrior de On-Line a fait en France l'objet d'un flop retentissant. Il est vrai que son utilisation exclusive par modem ne permet pas une diffusion très large dans un pays où les communications téléphoniques sont à proprement parler ruineuses... Alors, afin de réabiliter ce produit aux yeux du public, On-Line présentera huit postes reliés au réseau téléphonique, permettant aux participants installés aux commandes de se défier mutuellement ou de constituer des escadrilles devant combattre d'éventuels ennemis (jusqu'à 40 simultanés) connectés outre Manche. Cette animation sera supportée











Les publications 3D-SIMULATION présentent à SUPERGAMES 93 vous attendent sur leur stand du 24 au 28 novembre 1993

TROIS EVENEMENTS

Le premier événement est la sortie simultanée en kiosque et au salon du numéro 1 de 3D-Simulation magazine. Dès le départ, nous avons toujours voulu faire de 3D-Simulation une publication internationale. Nous sommes en passe de réussir ce tour de force alors que nous n'avions encore produit qu'un seul et unique numéro (3DS Spécial Flight Simulator). Votre magazine sera bientôt lu en italien, en espagnol et surtout aux États Unis. Nous pensons que cette démultiplication nous permettra de vous offrir dans le futur de meilleures informations, plus d'exclusivités, un plus grand dynamisme...

3615 FS5

Le club des utilisateurs de Flight Simulator 5.0 sera présent au salon et procédera à cette occasion à l'ouverture de son 3615 code FS5, service dédié aux passionnés de simulation de vol sur micro-ordinateur.

LES CAHIERS DE FLIGHT SIMULATOR 5.

Enfin, troisième événement et non des moindres, nous sommes heureux de vous annoncer la création d'une revue entièrement dédié au logiciel Flight Simulator 5.0 de Microsoft. Cette revue ne sera disponible que par abonnement.

Nous vous attendons en nombre...

San Francisco, aux textures réalisées à partir d'images satellite est le tout premier add-on disponible sur FS5.

pour l'aspect matériel par la société Triumfor.

En tant que distributeur, Innelec mettra à disposition des visiteurs les trois produits suivants : ATP (Sublogic), Tornado (Digital Integration) et Flight Simulator 5 (Microsoft). Chacun de ces logiciels bénéficiera d'un environnement particulier sous la forme d'un cockpit ou d'un module de commande. Les démonstrations du logiciel ATP seront assurées de main de maître par M. Ambroise, ancien commandant de bord sur Boeing 737, qui fera profité tout un chacun de la planche de bord qu'il a conçu pour ses besoins personnels. Tornado et Flight Simulator 5 seront quant à eux installés chacun dans un cockpit dédié.

F-15 Strike Eagle III de MicroProse est sans conteste l'un des simulateurs de vol les plus complexes et complets qui soient. Il est donc tout naturel qu'il trouve une place de choix au sein de l'Espace Simulation. Sa particularité étant le pilotage à deux (pilote et co-pilote gunner), il sera possible à deux équipages de s'embarquer pour effectuer des missions de combat avec le Golfe persique pour toile de fond.

L'Eurospace Center, déjà présent l'an dernier, récidive cette année avec le simulateur de navette spatiale Space Shuttle de Virgin. En outre, deux stages d'une semaine au centre d'entraînement de Belgique seront offerts à l'issue du salon.

L'association Jonathan qui, depuis plusieurs années initie les jeunes à l'aéronautique, mettra à la disposition des visiteurs les plus aventureux un Space Training, sorte de chaise à bascule démentielle dont il faut parvenir à maîtriser les mouvements désordonnés sous peine de mal de l'espace...

Avec un tel programme, aucun doute n'est permis, l'Espace Simulation sera l'un des événements marquants de ce salon. Pour en savoir plus, contacter Showay au **42.00.33.05**.

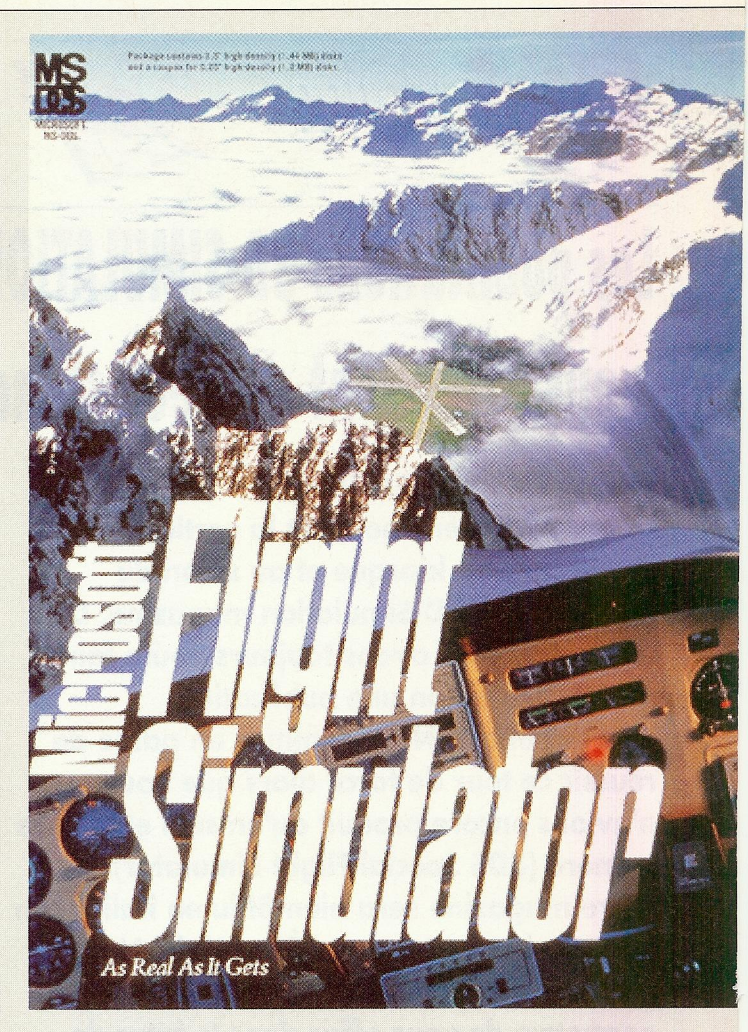
Le plan de l'Espace Simulation est susceptible d'être encore modifié de façon mineure à l'heure où nous mettons sous presse. Il n'a donc aucune valeur contractuelle.

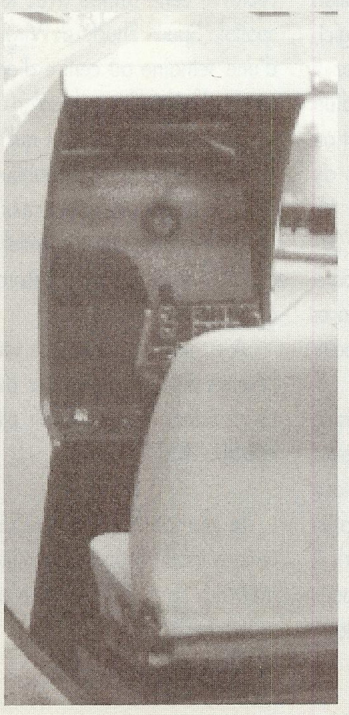
Bing

FNAC

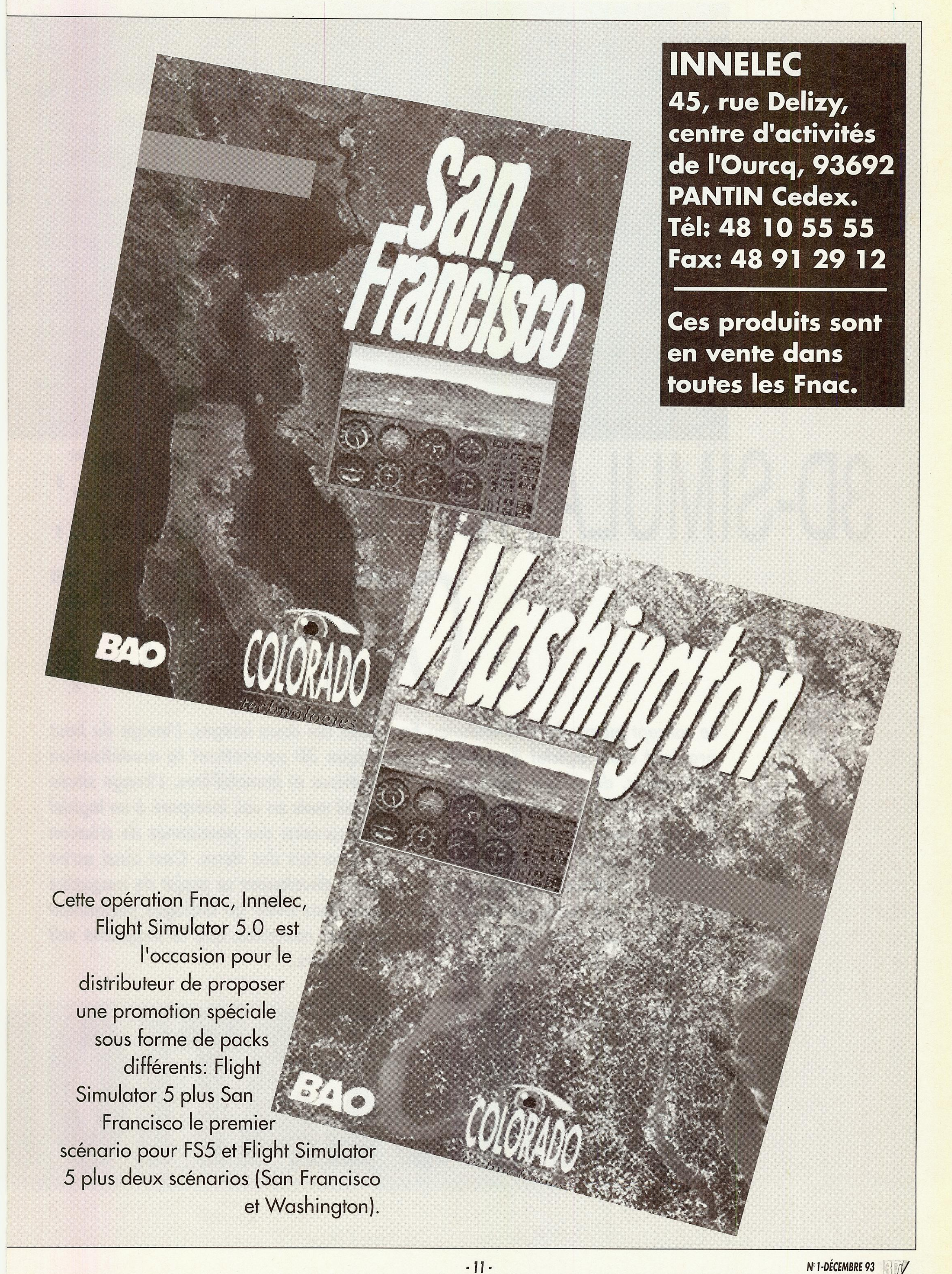
promotion

FLIGHT SIMULATOR 5 A LA FNAC



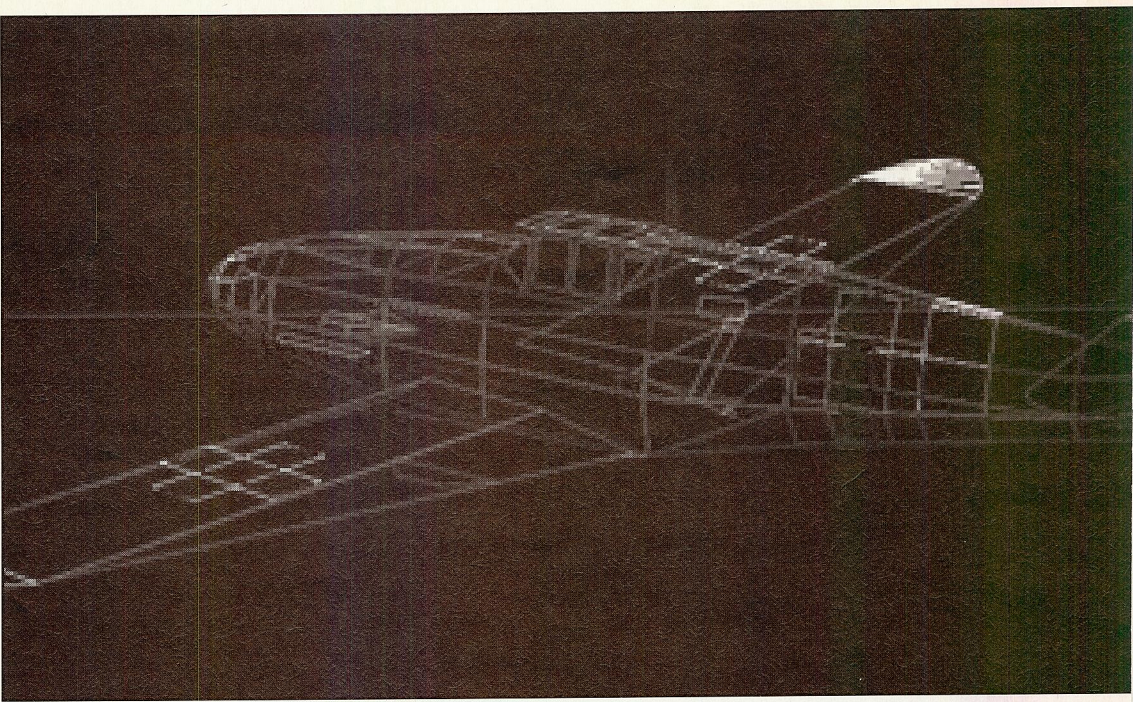


À l'occasion de la sortie de la version française du logiciel Flight Simulator de Microsoft, Innelec (le distributeur) et la Fnac organisent un tour de France du lproduit. Par tour de France il s'entend tour des Fnac (plus d'une quarantaine dans l'éxagone). Cette opération est accompagnée du déplacement d'un simulateur de vol (l'Astralège développé par la société Rénéco) compatible avec le logiciel flight Simulator.



Cette opération Fnac, Innelec, Flight Simulator 5.0 est l'occasion pour le distributeur de proposer une promotion spéciale sous forme de packs différents: Flight Simulator 5 plus San Francisco le premier scénario pour FS5 et Flight Simulator 5 plus deux scénarios (San Francisco et Washington).

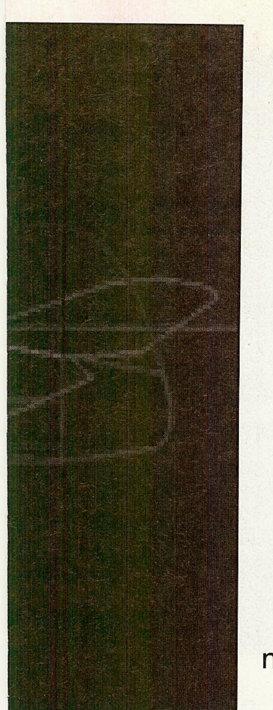
3D



3D-SIMULATION MAGAZINE: CONCEPT

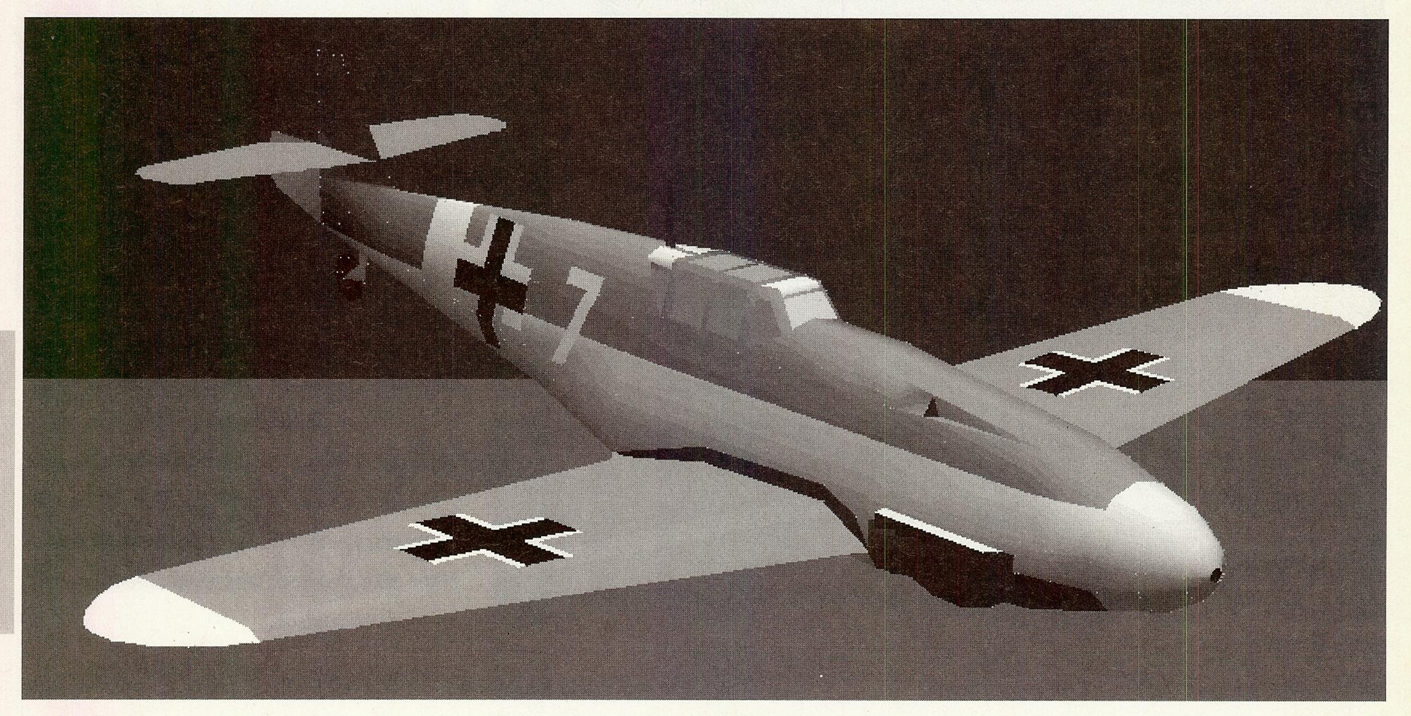
Le concept même de 3D-Simulation tient dans ces deux images. L'image du haut provient d'un logiciel de création graphique 3D permettant la modélisation d'appareils, de décors, d'infrastructures routières et immobilières. L'image située en bas et à droite représente le même appareil mais en vol, incorporé à un logiciel de simulation aérienne. Nous sommes pour certains des passionnés de création graphique, pour d'autres de simulation et parfois des deux. C'est ainsi qu'en unissant nos passions nous avons pu créer et développer ce projet de magazine que vous avez entre les mains. Nous souhaitons avoir un dialogue permanent avec vous, que vous nous soumettiez des idées nouvelles, que ce magazine soit aussi le vôtre et qu'il évolu en fonction de vos désirs.

SIMULATIO

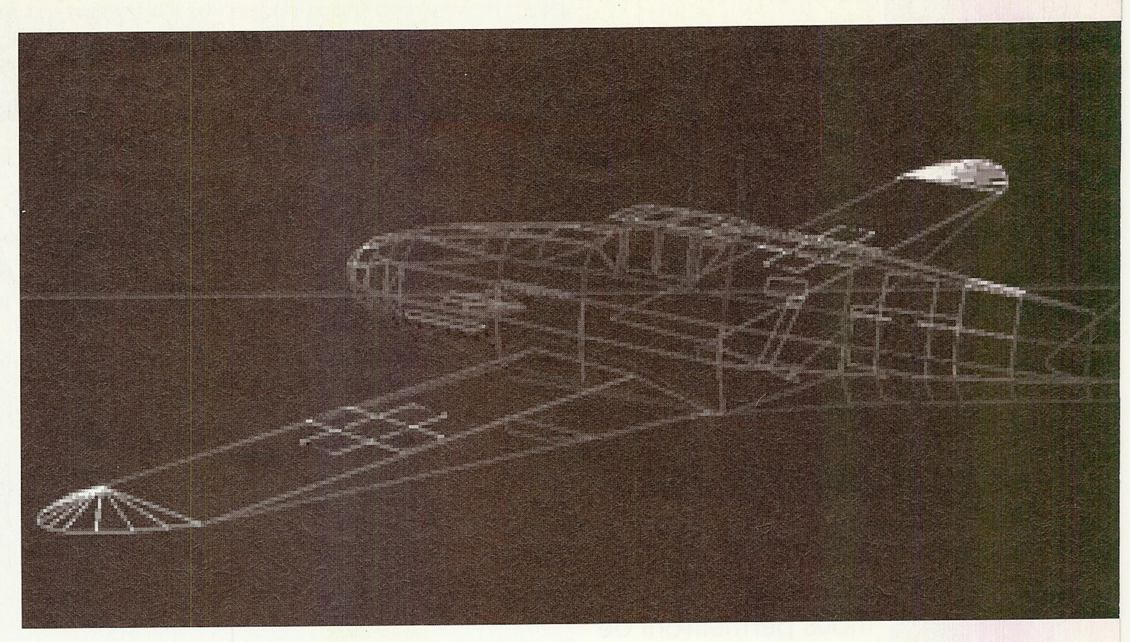


Dès le mois de janvier 1994 nous allons publier les Cahiers de Flight Simulator 5.0. Ces cahiers mensuels nous permettront de vous donner des cours de pilotage sur les appareils de Flight Simulator, de vous fournir des renseignements techniques, de vous donner des conseils et astuces d'utilisation de Flight Simulator et de ses add-on (scénarios) ou de ses futurs utilitaires...



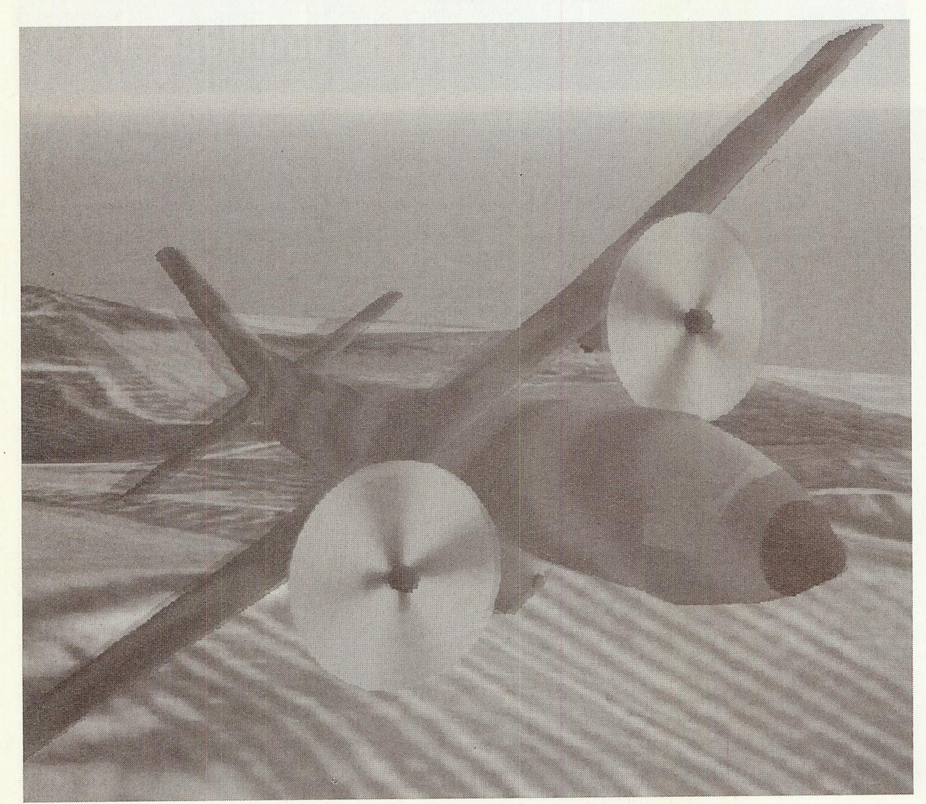


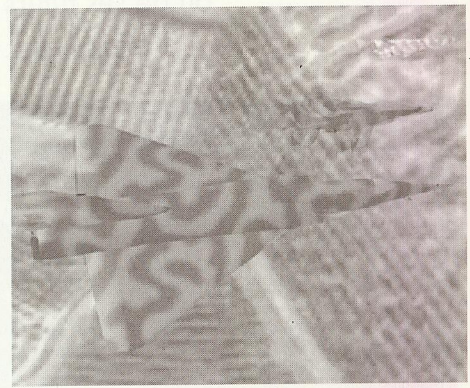
Quel logiciel mieux que Designer a réuni les passionnés de simulation et de création graphique 3D et 2D. Rémy Laven l'un de ces passionnés, après avoir développé des add-on pour FS4 avec Designer réalise aujourd'hui des scénarios pour Flight Simulator v.5.



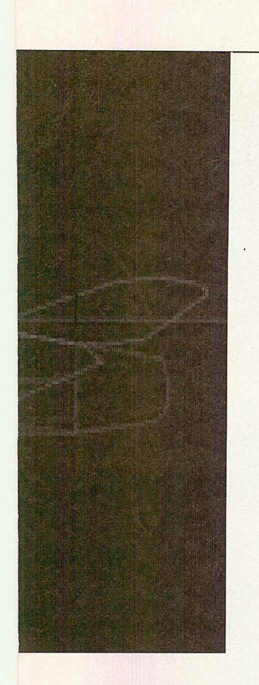
APPEL AUX CREATEURS

Que vous soyez convertis au hard ou au soft, n'hésitez pas à nous soumettre vos idées, vos suggestions, vos réalisations, vos projets... 3D-Simulation Magazine souhaite devenir le canal, l'intermédiaire par lequel et grâce auquel vous améliorerez et rendrez plus performants les produits que vous développez ! Nous savons que l'Europe - et donc la France - pullule de cerveaux débordant d'imagination, mais aussi de créateurs n'osant ou ne sachant pas comment et à qui présenter le fruit de leur travail. Que ce soit par timidité, par manque de relations ou par manque de moyens, souvent les créateurs gâchent de belles occasions de promouvoir nationalement ou internationalement leurs œuvres.





Ces deux images nous ont été envoyé par S. Roques et créées par l'un de ses amis. Ces images de synthèses ont bénéficié de calculs particuliers qui ont eu pour effet de les rendre visible en relief à l'aide de lunettes spéciales. Malheureusement nous les publions en noir et blanc mais espérons très prochaînement vous les offrir en couleur...



Nous nous sommes rendu compte après la publication du numéro hors série sur Flight Simulator 5 de "3D SIMULATION", à travers les contacts qui se sont noués et qui continuent de se nouer tous les jours avec différents partenaires, que, selon la qualité des projets présents, nous pourrions :

- assurer leur diffusion dans le magazine "3D SIMULATION",
- vous aider à faire éditer vos produits par des éditeurs sérieux et compétents,
- vous aider à vous procurer — si votre projet est sélectionné — des moyens de création ou de fabrication,
- vous aider à créer des accords de partenariat, nationalement ou à l'étrange,
- etc.

Débridez-vous ! Osez ! Ecrivez-nous !

Nous allons vous entretenir d'un exemple vécu dont l'heureux bénéficiaire fait justement l'objet d'un article particulier dans ce numéro de "3D SIMULATION" : il s'agit de M. Rémi Laven, musicien de talent, fou d'aviation et de Flight Simulator. Rémi avait développé avec Designer de Microsoft un scénario pour Flight Simulator 4, couvrant Arcachon et sa région (ce scénario est d'ailleurs l'un des produits exclusifs présent sur la disquette d'accompagnement de ce numéro 1 de 3D-Simulation magazine).

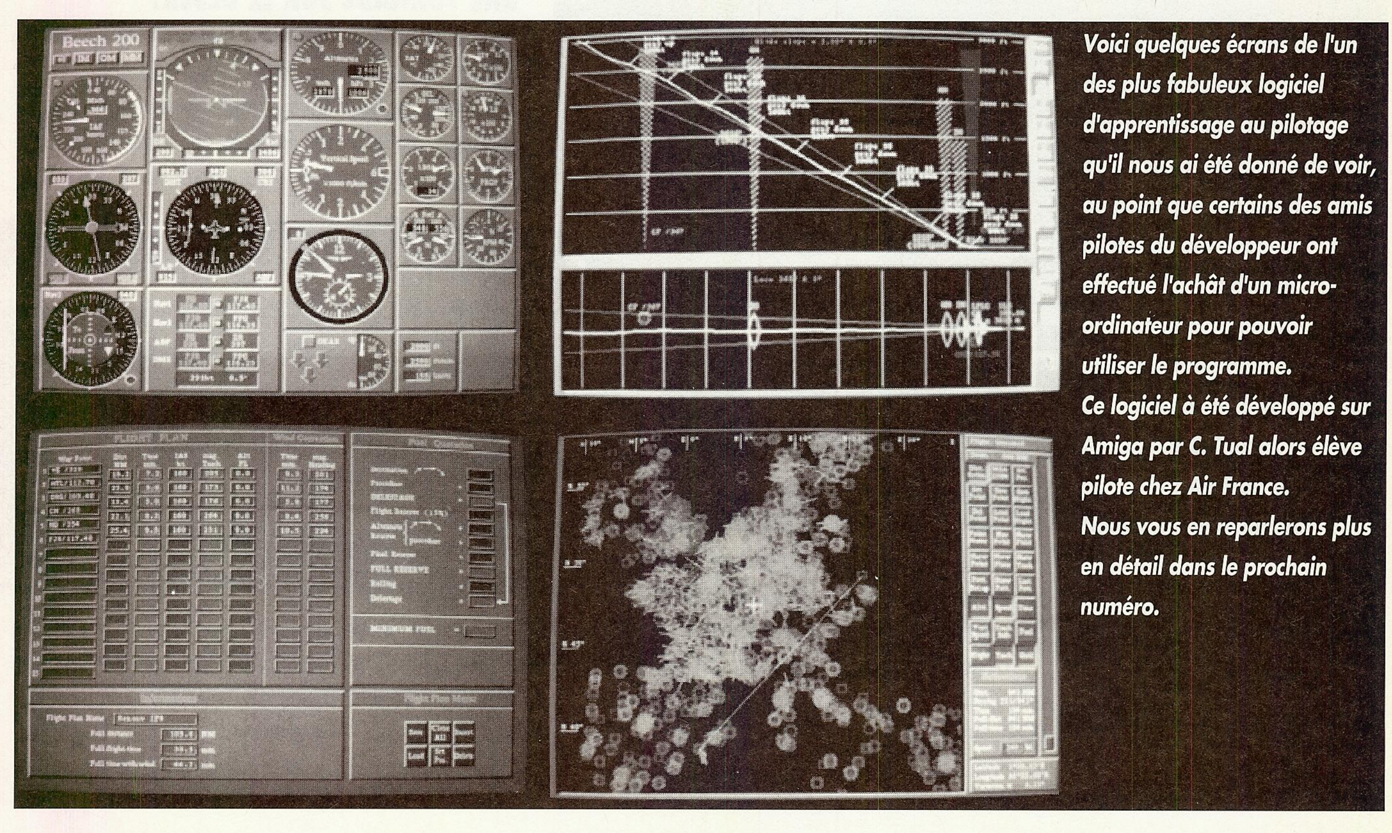
Rémi Laven avait déposé au second trimestre 1993, son scénario dans la boîte au lettre d'un éditeur d'add-ons pour FS4 accompagné d'un petit mot: "Voilà ce que j'ai fait; je ne sais pas ce que cela vaut , mais si vous croyez que je peux vous aider, je suis prêt à participer avec vous à des projets de créations". Deux heures plus tard, alors qu'il venait à peine de rentrer chez lui l'éditeur en question le contactai ! Depuis, Rémi Laven est devenu auteur attitré d'une société française d'édition avec laquelle il a déjà édité "Warbirds" pour FS4 et "TurboFS4".

La rencontre ayant eu lieu à la fin de la vie de FS4, ses produits se sont biens vendus lors de la courte période ayant couru jusqu'à l'arrivée de FS5 ! Actuellement rare développeur agréé FS5, il s'est déjà mis au travail sur de nouveaux produits ! Voilà le genre de belle histoire, que nous aimerions pouvoir dans un futur proche porter à notre crédit avec vous et avec les produits que vous développez.

Le champ d'activités de 3D-Simulation couvre les images 2D et 3D, la réalité virtuelle, les simulations (de toutes sortes), les applications en multimédia, toutes les machines gravitant autour de ces thèmes (interfaces, cartes, scan, simulateurs, etc.).

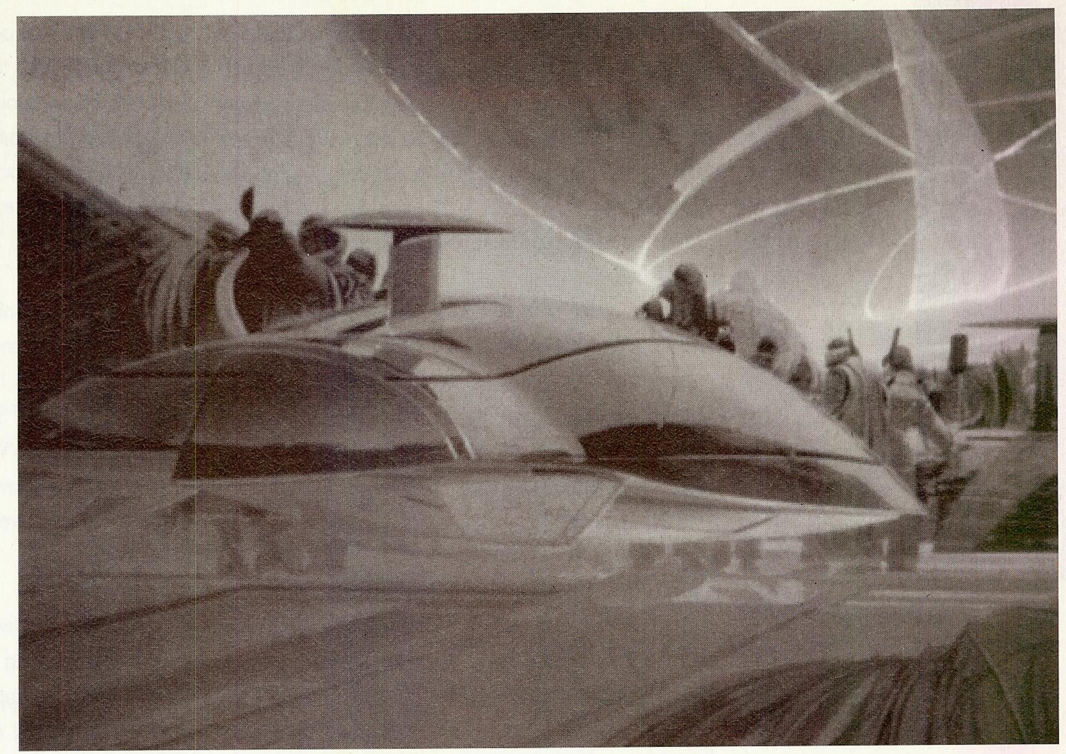
Nous précisons que nous ne sommes pas uniquement intéressés par la simulation de vol (simulateurs, scénari os, etc.) mais par toutes les simulations, même celles qui ont trait aux simulations économiques, stratégiques...

Créateurs, vous n'êtes plus seuls ! Nous possédons les clés de contact nécessaires pour faire connaître vos produits et vos projets et vous aider à trouver les partenaires nécessaires à votre succès.



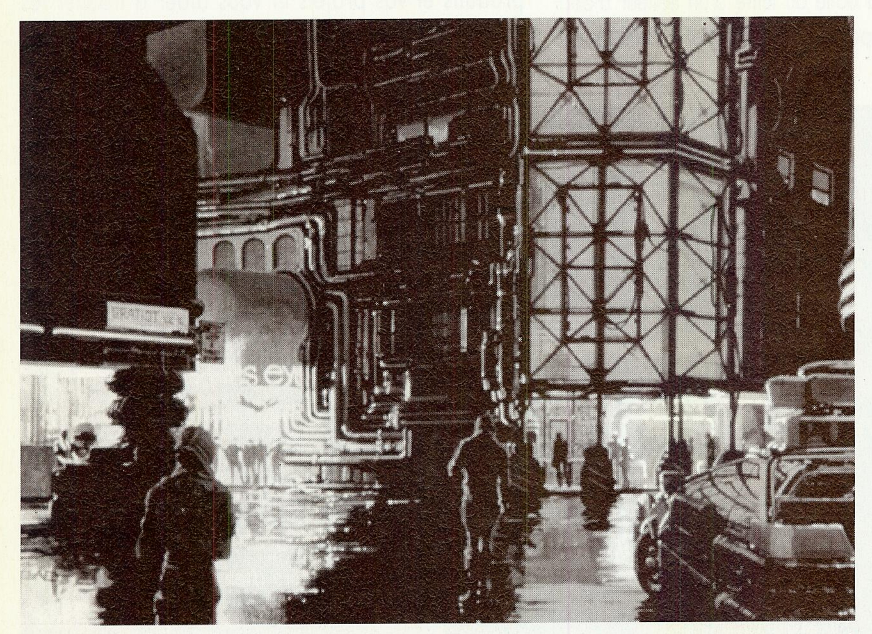
Voici quelques écrans de l'un des plus fabuleux logiciel d'apprentissage au pilotage qu'il nous ai été donné de voir, au point que certains des amis pilotes du développeur ont effectué l'achât d'un micro-ordinateur pour pouvoir utiliser le programme.
Ce logiciel à été développé sur Amiga par C. Tual alors élève pilote chez Air France.
Nous vous en reparlerons plus en détail dans le prochain numéro.

news



CYBER RACE

La course futuriste présentée depuis quelques mois par l'éditeur Cyberdream est sur le point de rugir sur nos machines. Elle se compose d'une trame d'aventure sur laquelle viennent se greffer des courses folles à la surface de planètes. La réalisation n'est pas sans rappeler Comanche.



Tous les graphismes du logiciel sont dessinés par Syd Mead lequel a travaillé sur les films *Blade Runner, Star Trek, 2010, Tron, Short Circuit et Aliens.*

La société Cyberdream travaille également en collaboration avec Gary Gigax, le père du jeu de rôle Dungeons & Dragons, sur un projet de jeu de rôle dans un univers 3D. A suivre...

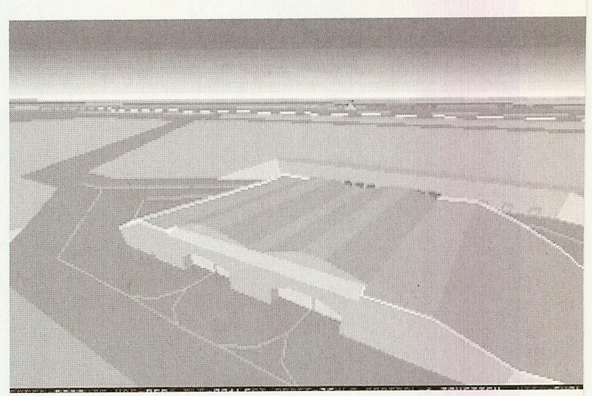
QUI A VOLE LES JOYAUX DE MICROPROSE ?

Nous sommes toujours sans nouvelle des deux titres majeurs composés par Microprose. Le premier Starlord est une fresque spatiale futuriste. Le second logiciel, Subwar 2050, plonge les joueurs au cœurs des abysses. Cette simulation sous-marine semble édifiante tant par sa réalisation que par la variété de ses missions.

UNE TORNADE SUR LE DESERT

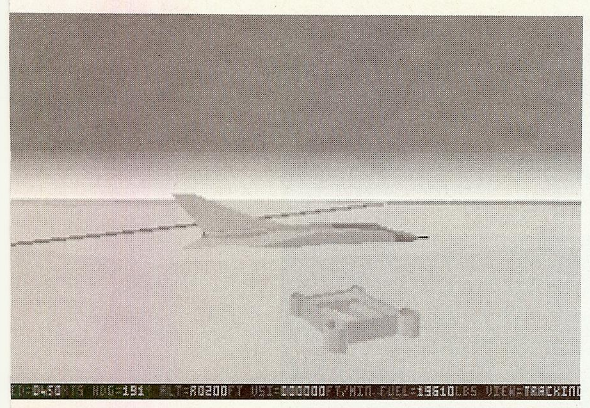
L'éditeur Digital Integration propose une première disquette d'extension pour son simulateur Tornado.

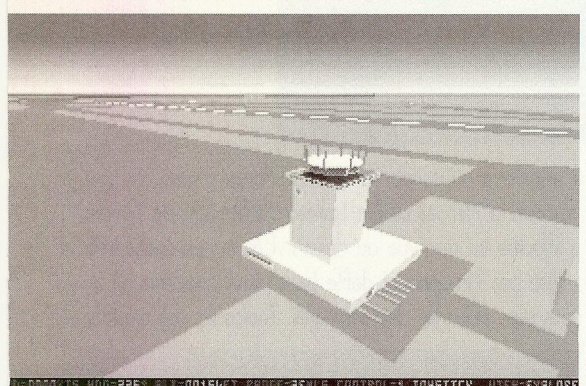
Operation Desert Storm s'inspire de la récente guerre du Golfe. Les appareils Tornado ont alors fait montre d'un certain brio (même si un conflit qui oppose des



hommes n'a rien de brillant).

Rappelons que Tornado est l'un des plus pointus simulateurs de vol et de combat disponible sur le marché. Le titre est depuis peu proposé sur support CD-ROM. Operation Desert Storm est arrivé sur le territoire français





à la fin du mois de novembre. D'autres scénerios doivent suivre.

DES NOUVELLES D'EPIC

Les créateurs d'Epic, une gigantesque saga spatiale, sont sur le point de mettre la touche finale à Epic 2, pompeusement baptisé Inferno. La même équipe planche également sur TFX, un magnifique simulateur de vol



orienté Arcade. Il permet de piloter un Eurofighter 2000, un F-22 ou un F-117 le tout dans un environnement graphique très séduisant.

Ces deux titres, édités par Ocean, devraient être disponibles pour les fêtes de fin d'année.

LE CHAT VOIT EN RELIEF !

Le chaton, mascotte de l'éditeur Loriciel, nous propose un premier jeu d'arcade qui utilise la vision en relief à l'aide d'une paire de lunettes bichromatiques. L'ordinaire de ce type de produit est un affichage "dédoublé" qui joue avec nos nerfs optiques. Avec Jim Power, le titre du produit, l'affichage semble normal. Sans lunette, le jeu reste jouable. Seul manque le relief.

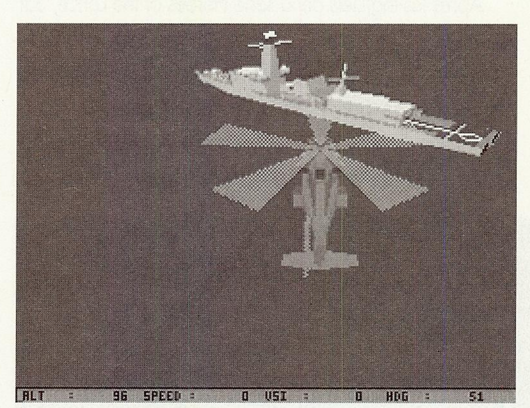
Cette information n'a rien d'une farce. Le procédé basé sur la luminance des couleurs trompe le regard. Très simplement, disons que plus un pixel affiché à l'écran est sombre, plus l'œil met de temps à le situer. Le cerveau assimile ce temps de latence à une distance.

Le résultat est somptueux. Lorsque l'image est fixe, le cerveau s'adapte et le relief disparaît.

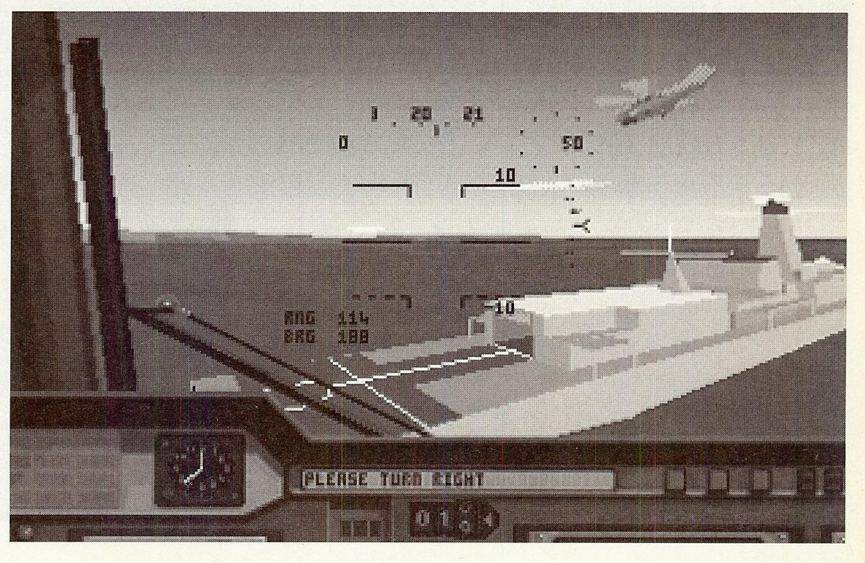
Espérons que la maison d'édition Loriciel saura faire profiter les amateurs de simulations de leur découverte technique.

Un hélicoptère à la mer

Digital Integration, déjà responsable du simulateur de vol Tornado, présente une simulation d'hélicoptère à prix petit budget, développée initialement pour le recrutement dans la Royal Navy anglaise. Dans ce programme, vous aurez la difficile tâche de réussir des appontages sur une frégate porte-hélicoptères ancrée ou en mouvement dans



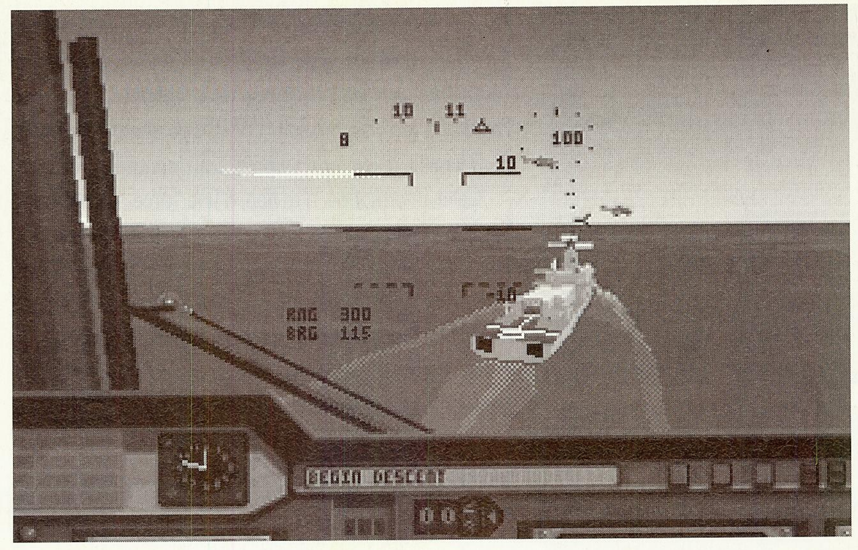
un temps limité. Le logiciel est tout à fait réaliste en ce qui concerne le contrôle et les réactions de l'appareil. Il offre un jeu de commandes de l'hélicoptère complet (pas



ARRIVEE TARDIVE

En raison des fêtes de fin d'année, les éditeurs peaufinent leurs produits. Au moment où nous écrivons ces quelques lignes, les logiciels ne cessent d'affluer à la rédaction. Tous ces titres ayant une certaine inspiration 3D seront rubriqués lors de notre prochain numéro. Pour vous faire saliver, voici quelques noms de logiciels qui viennent de débarquer :

- Frontier Elite II,
- Alone In the Dark 2,
- Comanche Mission Disk 2,
- TFX,
- Rebel Assault sur CD-ROM.

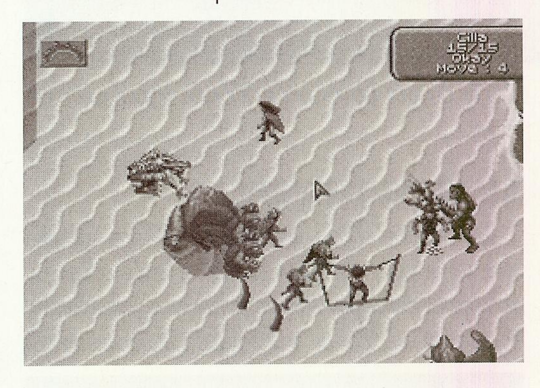


collectif, contrôle cyclique, rotor anti-couple) et une représentation graphique correcte. Le nombre de missions est malheureusement très limité. Pourquoi ne pas avoir intégré quelques missions de sauvetage ou de transport, par exemple?

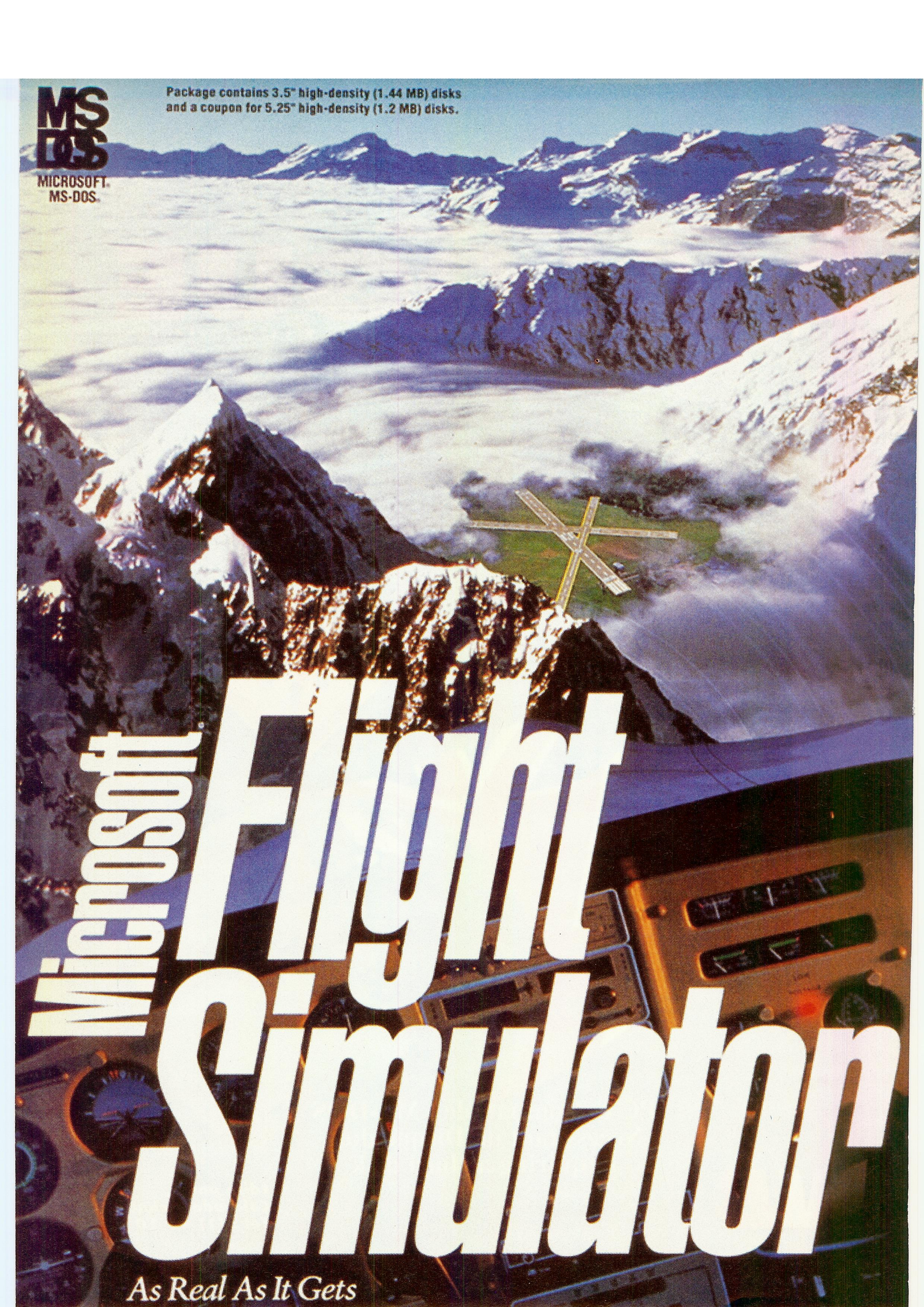
Les gladiateurs du monde brisé

Après les logiciels de la série Heroes of the Lance, SSI associé à TSR (société à l'origine des jeux sur table Dungeon & Dragon, AD&D, etc.) présente Shattered Lands. qui se passe dans le monde de Dark Sun, également disponible en jeu de table AD&D2. Dans la plus pure tradition "dongeonesque", vous y contrôlerez le destin d'une équipe d'aventuriers dans un monde barbare et mourant. Prisonnier des fosses à esclaves de Draj, vous serez forcé de vous battre comme gladiateur. Si vous survivez vous trouverez peut-être une manière de vous enfuir.

L'interface utilisateur a été totalement remaniée par rapport à Heroes of the Lance. L'affichage du terrain s'effectue en une vue de dessus. L'écran est totalement utilisé par l'image qui défile (scroll multidirectionnel) en tous sens selon les déplacements. Toutes les commandes



s'obtiennent par des menus (pop up) apparaissant par simple manipulation de la souris. Ce jeu s'annonce tout à fait prometteur. Seule petite réserve, il nécessite l'emploi d'un ordinateur puissant.


Package contains 3.5" high-density (1.44 MB) disks
and a coupon for 5.25" high-density (1.2 MB) disks.
MS
DOS
MICROSOFT.
MS-DOS.
Microsoft.
Flight
Simulator
As Real As It Gets

INTERVIEW

IBM constructeur, distributeur, bientôt éditeur!

L'Amiga resta longtemps le micro-ordinateur permettant de produire des images de synthèse de qualité et à moindre frais. L'Amiga excellait autant en 3D (Sculpt Animate) qu'en 2D (DeluxePaint). Son architecture et l'engouement de certains éditeurs y firent beaucoup. Puis vint le temps du Macintosh qui, équipé de Photoshop détrôna DeluxePaint qui n'avait su évoluer. Mais il faut croire qu'être le premier ou le leader d'une époque ne suffit pas toujours à asseoir sa position sur un marché. En effet Photoshop a été porté sur PC et CorelDraw domine largement l'Illustrator du Mac. C'est ainsi que le PC est devenu à son tour l'outil de base des créateurs en imagerie informatique. Nous avons été amenés à rencontrer un haut responsable d'IBM, Jean François Pasquini pour connaître la position et les reflexions du constructeur devant ce constat.

Au cours de cet entretien, nous avons découvert que la plus jeune pilote de France était la fille de l'un des cadres d'IBM et que de surcroit, cette jeune fille à peine agée de onze douze ans s'entrainait déjà au pilotage sur PC avec Flight Simulator !

Jean François Pasquini est Directeur du département des logiciels applicatifs, c'est de lui et de son équipe que viennent les idées sur de nouveaux projets, sur des innovations, des créations, des recherches de nouvelles oportunités en matière de "business". Jean François Pasquini et son équipe ont une assez large autonomie de décision et de réflexion au sein du groupe. Notre intervention ne l'a pas réellement surpris, tant il est convaincu que le PC (appelé PS chez IBM) est l'outil multimédia par excellence. Un constructeur autrefois pouvait se permettre de ne pas toucher au produit logiciel, mais comme partout, le monde informatique change, évolue, les marchés se déplacent. Jean François Pasquini homme de marketing l'a bien compris. Circuit de distribution, logistique, marketing, voilà ce que propose Jean François Pasquini aux auteurs ayant le souci d'assurer le développement de leur projet.

Homme de marketing, Jean François Pasquini est en passe de conclure des accords de partenariats d'édition ou de co-éditons sur des produits grand public tournant autour de l'éducatif et du ludique. L'un de ses souhaits serait de réaliser une valise par classe allant de la maternelle à la terminale. Ces valises comprendraient la totalité des logiciels nécessaires à l'enfant (maths, français, langue, histoire, géographie...).

Le "PS", outil multimédia serait alors à la maison le précepteur, le laboratoire de langues, le compagnon de jeu...

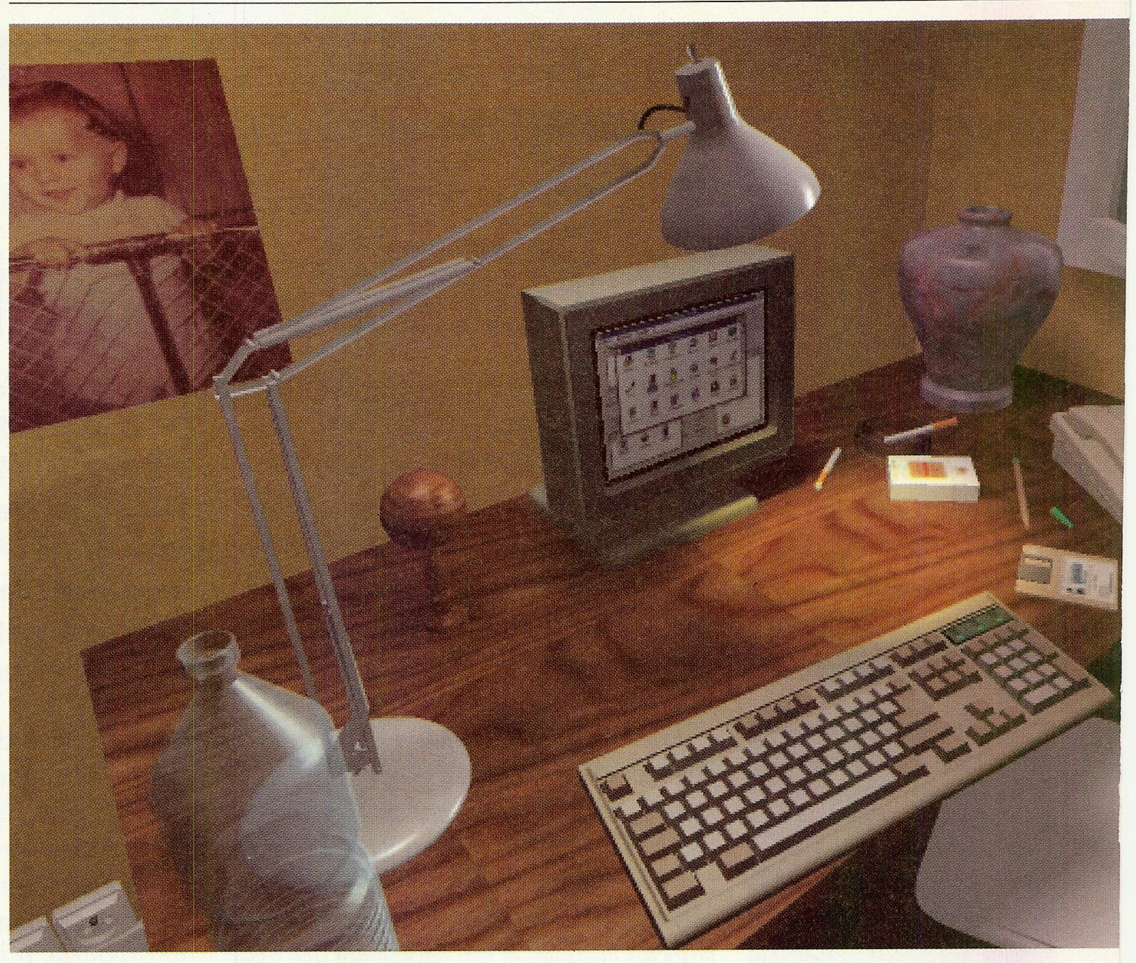
Etre à l'écoute du marché, le comprendre et y répondre, c'est sur quoi s'attache l'équipe de Jean François Pasquini. Les nouveaux horizons qu'ont entre-ouvert des produits tels que 3D-Studio ou Photoshop n'a fait que les conforter dans leur rôle de découvreur de nouvelles solutions marketing.

IBM constructeur, nous connaissions, IBM distributeur c'est nouveau (voir 3616 IBM), mais si maintenant IBM s'attaque aussi au marché de l'édition, cela nous réserve peut-être dans quelques mois voir quelques années une nouvelle guerre avec Microsoft.

Trouver de nouveaux débouchés commerciaux... ou comment IBM devient distributeur de logiciels et de périphériques compatibles avec la gamme des PS de la marque. Jean François Pasquini et son équipe ont mis en place une structure de vente par correspondance via un serveur minitel. Ce serveur "code 3616 IBM" destiné au grand public propose toute la gamme des produits référencés (éducatifs, simulations, jeux, bureautique...). Ouvert depuis le mois de septembre, le 3616 IBM devrait également permettre le téléchargement.

3D-STUDIO

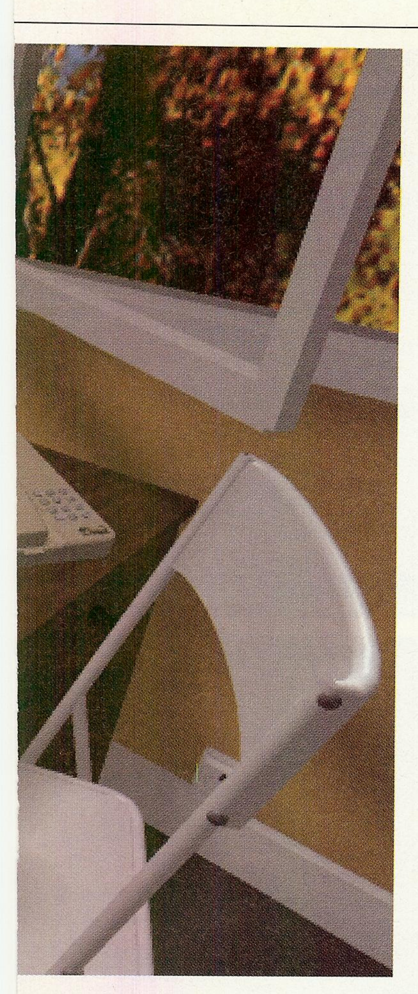
Configuration minimale.
Pour apprécier vraiment cet outil exceptionenel qu'est 3D-Studio, vous avez tout intérêt à posséder une machine de circonstance. La configuration minimale requiert un PC 386 équipé d'un coprocesseur et de 4 Mo de RAM. Pour utiliser 3D Studio de manière professionnelle, vous devrez acquérir un 486 DX2 66 VLB doté de 32 Mo de RAM et d'un disque dur de 500 Mo. Un scanner devient vite indispensable ainsi qu'une carte graphique haut de gamme (type P9000 d'Orchid). Un écran 17" affichant 1280 x 1024 n'est pas non plus superflu.



Comment formater vos disquettes ?

PAR EMANUEL FORSANS

Il y a encore quelques années, l'image de synthèse demeurait l'apanage des gros systèmes et des stations graphiques. On a vu peu à peu des ordinateurs grand public se doter de logiciels de calcul d'image. L'Amiga et le Macintosh furent les précurseurs de l'image numérique "personnelle". Des sociétés de services, de publicité ou de PAO purent intégrer à leur catalogue la création d'images à des prix très compétitifs. Certains infographistes investirent quelques milliers de francs pour le seul plaisir de passer des nuits entières à créer des mondes virtuels, à regarder l'ordinateur réaliser leurs délires créateurs. L'Amiga et le Macintosh furent les premiers ordinateurs à proposer des logiciels de calcul et de retouche d'image. Il était normal, alors, de patienter quelques heures, voie quelques jours, avant de pouvoir contempler son œuvre. Et puis vinrent les PC, avec leur énorme puissance de calcul pour un coût relativement modique. Et puis vint 3D Studio, tout spécialement conçu pour exploiter cette puissance de calcul. Une interface utilisateur résolument tournée vers l'utilisateur, un euphémisme trop souvent exclu du cahier des charges, et surtout une incroyable vitesse de calcul pour une qualité d'image quasiment irréprochable.



Vite et bien

3D Studio sait tout faire ou presque, mais surtout, il le fait vite, très vite. Cette vitesse, il la doit au mode de calcul utilisé. A l'instar de ses principaux contemporains, 3D Studio n'utilise pas le ray tracing, mais un algorithme plus rapide : le Phong. Si ce procédé ne permet pas la restitution de tous les types de surface - la réflexion et les ombres portées sont normalement impossibles - il économise le temps de calcul de manière considérable. Il est difficile de concevoir l'image de synthèse sans ombres et sans réflexions, c'est pourquoi 3D Studio "triche" en ajoutant aux algorithmes de base des modules dédiés aux calculs des ombres et des surfaces réfléchissantes (miroir, métal, chrome, etc.). Le résultat est impressionnant : une image qui nécessitait plusieurs heures de calcul s'affiche en quelques minutes avec 3D Studio. Si ce gain de productivité intéresse tous les créateurs d'images fixes, il ouvre les portes d'une nouvelle discipline : l'animation.

En avant les petits Mickeys

Puisqu'une image peut être calculée en quelques minutes, une animation ne requiert que quelques heures. 3D Studio, en plus d'être un formidable outil de création d'images fixes, est un animateur hors pair. Le module d'animation, Keyframer est un orfèvre en la matière. Lorsque votre scène est en place, vous n'avez plus qu'à jouer le directeur de plateau. Vous déplacez, tournez, modifiez les objets à la souris ; vous vérifiez que tout est en place sur le script, et moteur. Un coup d'essai pour voir si l'animation est correcte ne vous prendra pas plus d'une minute ou deux ; lorsque les derniers réglages sont ajustés vous pouvez lancer le calcul final.

Comment ça marche

3D Studio est organisé autour de cinq modules:

1. 2D Shaper
2. 3D Lofter
3. 3D Editor
4. Material Editor
5. Keyframer

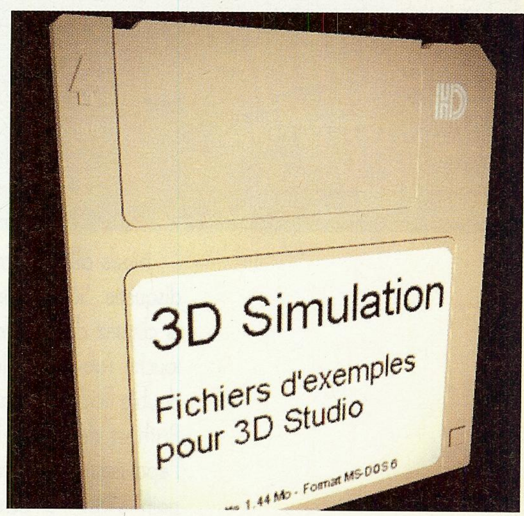
2D Shaper est dédié à la création de formes de base, contours ou profils, en deux dimensions. Ces formes sont reprises par 3D Lofter qui les transforme en objets tridimensionnels par extrusion ou rotation. Des formes complexes peuvent être obtenues grâce aux nombreuses options de déformation. Les objets ainsi créés sont automatiquement disponibles dans 3D Editor, module qui permet la manipulation des objets dans l'espace. Vous pouvez, de plus, créer directement à partir de 3D Editor en combinant plusieurs objets par association ou opération booléenne. Material Editor permet, entre autres, de créer les textures que vous appliquez aux objets. Avec lui vous faîtes beaucoup plus que de jouer sur les textures. En utilisant les nombreuses options de mapping, vous pouvez parfois diviser par deux les temps de calcul en simplifiant le maillage des objets. Lorsque tout est en place, Keyframer vous permet d'animer les objets et la caméra.

Manips, trucs et astuces

Vous retrouverez tous les mois cette rubrique destinée aux utilisateurs de 3D Studio. Ceux qui n'ont pas encore la chance de posséder ce logiciel le découvriront au travers d'exemples et de cas concrets. Nous étudierons chaque mois un ou plusieurs exemples mettant en valeur certaines fonctions complexes de 3D Studio. Le mois prochain, cette rubrique sera consacrée au test complet de la version 3, mais passons sans plus attendre à la pratique. Nous allons voir comment créer une disquette dans ses moindres détails, et sans pour autant surcharger la mémoire.

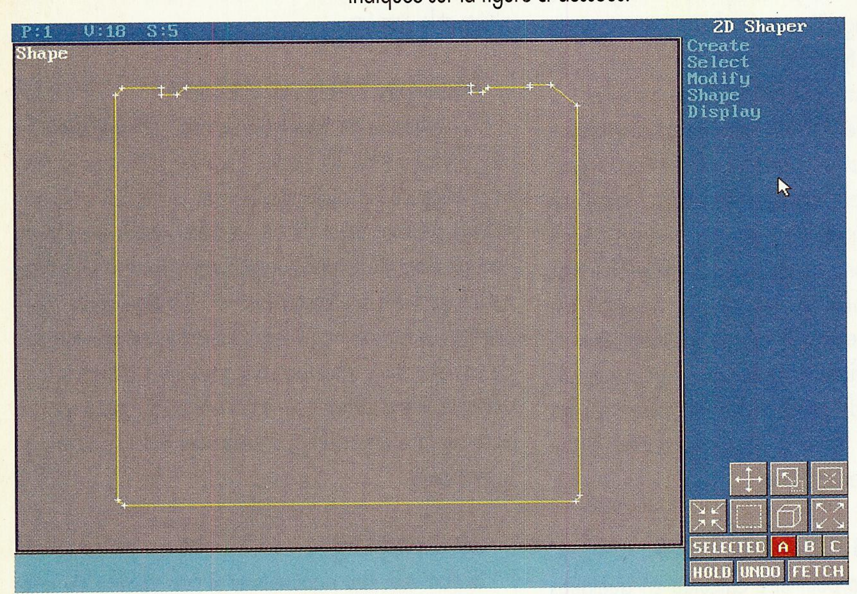
Le bumping

Si l'on veut être rigoureux et si l'on observe de près une disquette, on remarque que la surface de celle-ci est assez irrégulière. En effet, un léger creux marque l'emplacement de l'étiquette, un autre permet à la protection de métal de coulisser, une flèche enfin, gravée dans le plastique, indique le sens d'insertion dans le lecteur. Il est quasiment impensable de modéliser tous ces éléments sans créer des milliers de faces. Le bumping est une option de texture qui permet de créer automatiquement des creux et des bosses à partir d'un fichier bitmap. Le principe est simple. Vous associez un motif à une surface, lors du calcul de l'incidence des lumières, 3D Studio considère les zones sombres comme étant des creux, et les zones claires comme étant des bosses. La réflexion de la lumière est calculée en fonction de ces paramètres, ce qui donne l'illusion de relief. Cette technique ne peut être employée que pour créer des aspérités, car le relief de l'objet n'est pas réellement modifié.



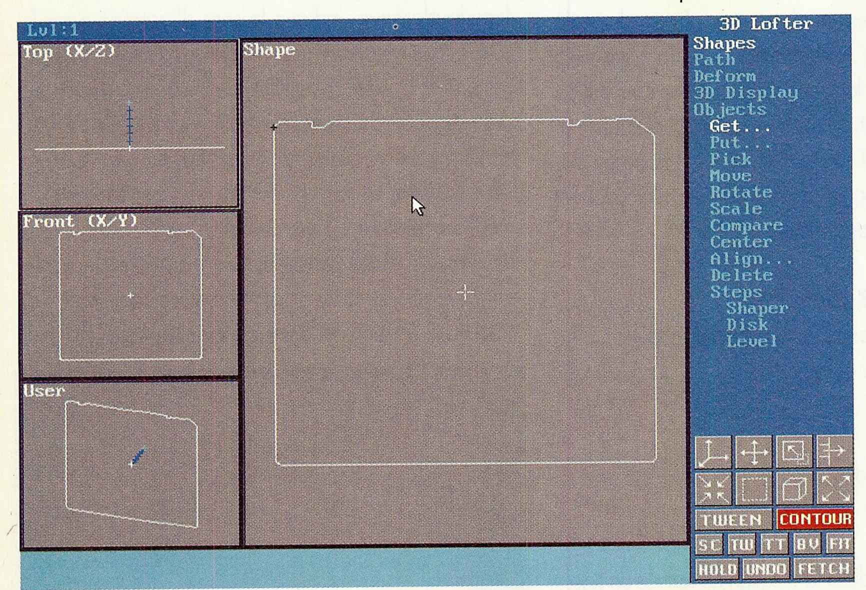
Au travail

Entrez dans le module 2D Shaper en pressant la touche F1, ou en sélectionnant la fonction 2D Shaper du menu Program. Tracez le contour de la disquette comme indiquée sur la figure ci-dessous.



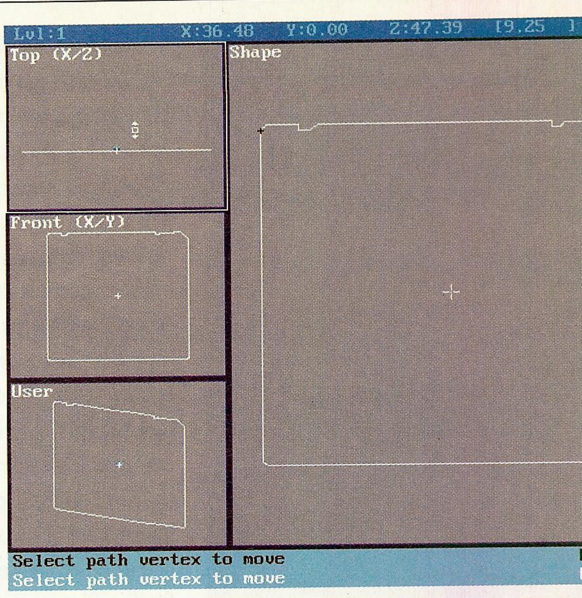
Attention, votre polygone doit être fermé, sans quoi vous ne pourrez pas l'importer dans

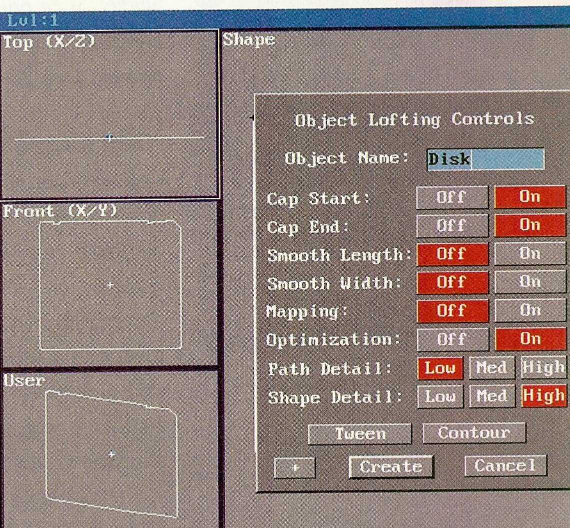
Passez dans le module 3D Lofter en pressant la touche F2. Importez le contour de la disquette en utilisant la fonction Shapes/Get/Shaper, puis placez-le au centre du Path en utilisant la commande Shapes/Center.



Nous allons maintenant définir l'épaisseur de la disquette. Sélectionnez la commande Path/Move Vertex et cliquez dans la fenêtre Top. Pressez plusieurs fois la touche Tab de manière à transformer le curseur en une double flèche verticale. Cliquez sur le point supérieur du Path et déplacez-le ; la longueur du Path définit l'épaisseur de la disquette. Si le message "Close the path" s'inscrit à l'écran, répondez No.

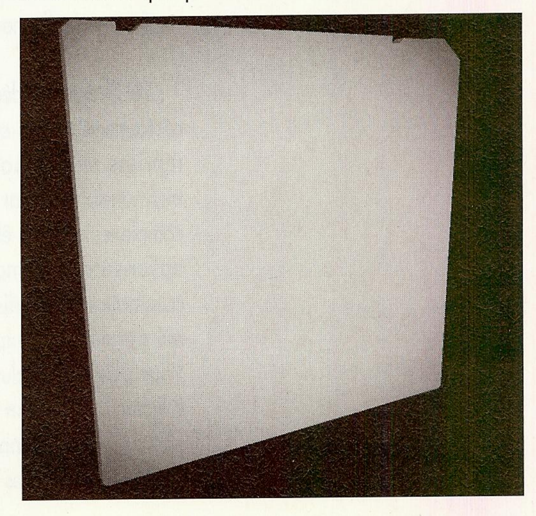
Tout est prêt pour créer l'objet dans le module 3D Editor. Sélectionnez la fonction Objects/Make. Une boîte de dialogue s'inscrit au centre de l'écran. Validez les



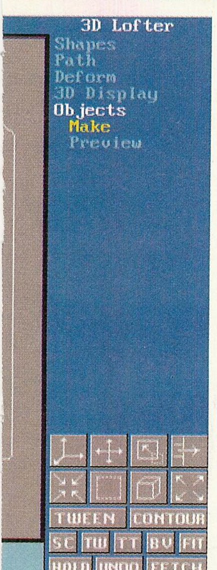


options comme indiqué sur la figure ci-dessus, puis cliquez sur le bouton Create.

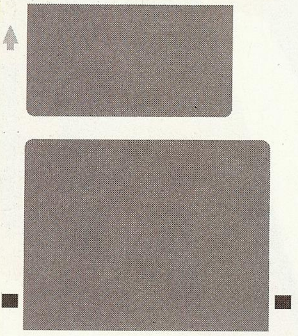
Passez dans le module 3D Editor en pressant la touche F3. La disquette doit apparaître dans les quatre vues. Placez les lumières et la caméra puis sauvegardez votre scène. Si vous calculez l'image à cette étape vous devez obtenir quelque chose de similaire à ce dessin.







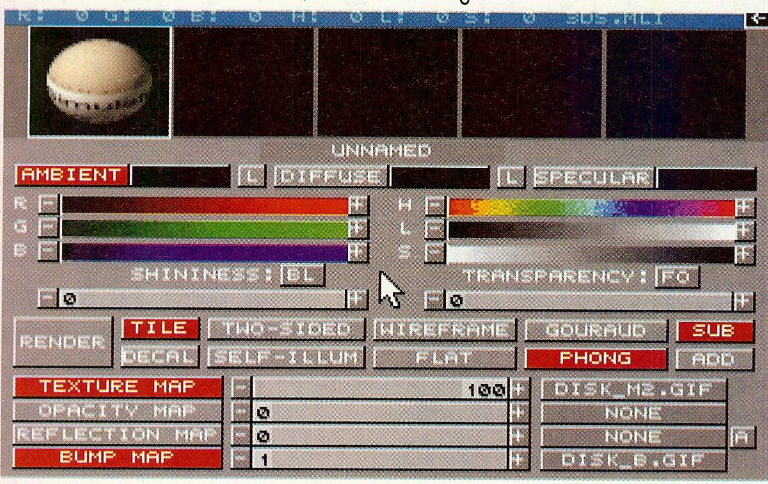
Attachons-nous maintenant à créer la texture de la disquette. Celle-ci sera composée de deux images bitmap : l'une pour définir les couleurs et l'étiquette de la disquette, l'autre pour le relief. Vous pouvez utiliser n'importe quel outil de dessin (Deluxe Paint, PhotoStyler, Photoshop ...) produisant un fichier compréhensible par 3D Studio. Le format au meilleur rapport qualité/encombrement reste le GIF. Vous devez donc créer deux fichiers similaires à ceux présentés ici.





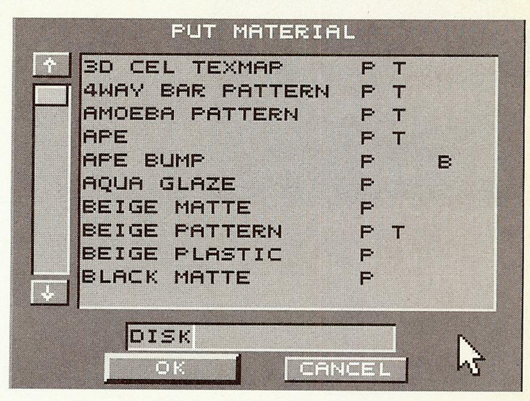
Le fichier en couleurs contenant l'étiquette sera placé comme un papier peint et viendra recouvrir l'aspect extérieur de la disquette. Le dessin en teintes de gris servira à définir le relief. Les zones claires correspondent à la surface de base de l'objet ; les zones sombres permettent de créer automatiquement une dépression à la surface de l'objet. Plus la couleur est sombre, plus la dépression est profonde. Enregistrez ces images dans le répertoire 3DS2\MAPS.

Revenez maintenant à 3D Studio et entrez dans le module Material en pressant la touche F5. Cliquez sur la case NONE en face du bouton TEXTURE MAP. Un sélecteur de fichier apparaît, choisissez le fichier contenant le dessin de la disquette (celui en couleurs), puis placez le niveau sur 100. Cliquez maintenant sur la case NONE en face du bouton BUMP MAP, et sélectionnez le fichier de définition du relief (celui en gris), puis placez le niveau sur 1. Enregistrez cette nouvelle texture en

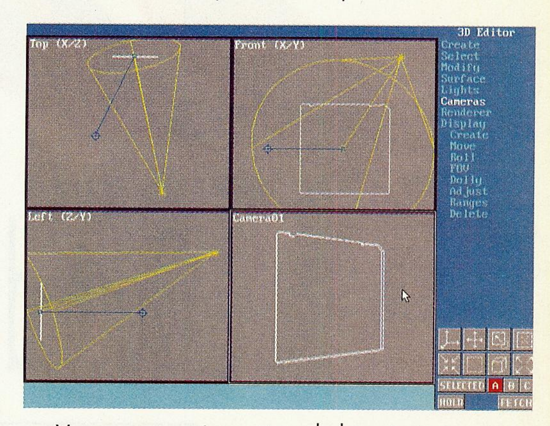


utilisant la fonction Texture/Put Material.

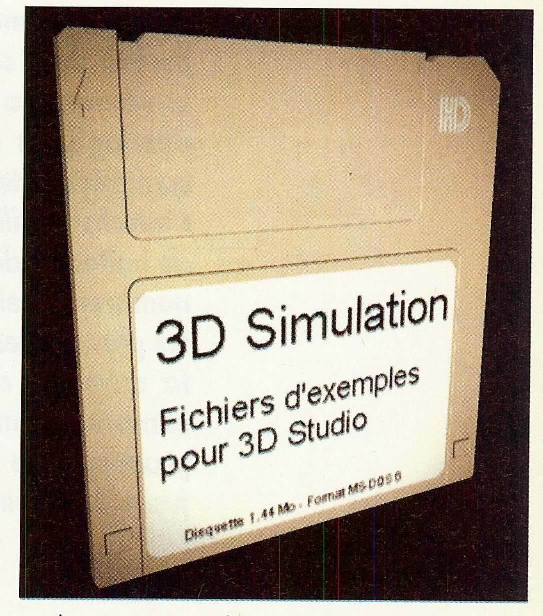
Revenez maintenant dans le module 3D Editor et appliquez la texture que vous venez de créer à la disquette.



Sélectionnez la texture en utilisant la fonction Surface/Material/Chose. Appliquez-la à la disquette : Surface/Material/AssignObject puis cliquez sur la disquette. Vous devez aussi définir les coordonnées de mapping en utilisant la fonction Surface/Mapping .Aspect/Region Fit. Dans la vue Back (ou Front), tracez un carré aux proportions exactes de la disquette. Sélectionnez enfin la fonction Surface/Mapping /Apply/Object et cliquez sur la disquette.



Vous pouvez maintenant recalculer votre image, vous devriez obtenir quelque chose d'approchant.



Il ne vous reste plus qu'à ajouter la protection métallique et votre disquette sera plus vraie que nature.

IMAGE

CORELDRAW

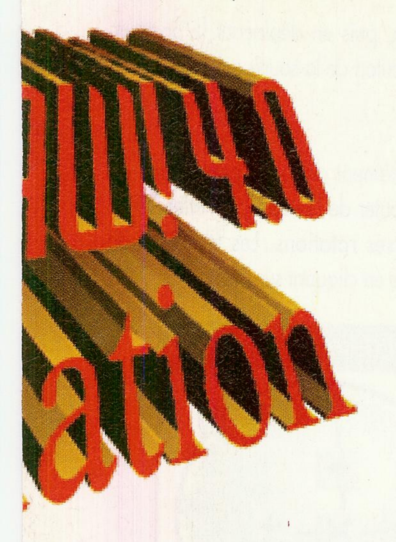


Quand les points prennent du relief !

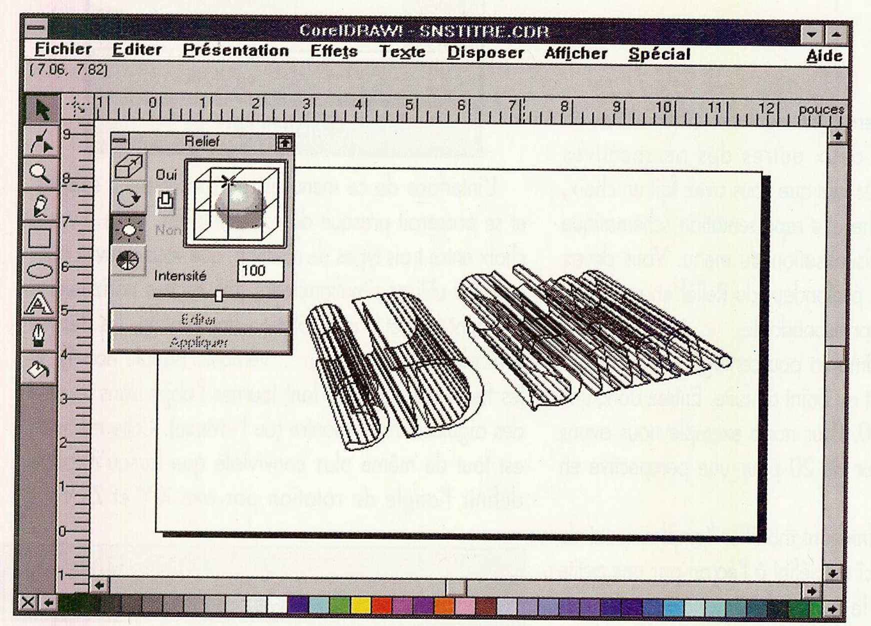
PAR EMANUEL FORSANS

CorelDRAW mérite bien une rubrique. C'est chose faite. La version 4.0 du fleuron de la société Corel est annoncée pour les jours prochains en France. Si la version 3 a déjà permis à Corel de se positionner en leader sur le marché des logiciels de dessin vectoriel, cette nouvelle mouture ne pourra que confirmer cette place bien méritée.

L'interface utilisateur se trouve maintenant agrémentée de menus flottants et de boîtes de dialogue plus riches et surtout plus intuitives ; figurent en plus des nombreuses et nouvelles fonctions, commandes et options. Parmi les fonctions les plus impressionnantes, on compte le relief. Ceux qui se sont déjà frottés à la création de perspectives et de mise en relief avec un logiciel 2D comprendront combien cette commande est importante. Non content de proposer une fonction puissante et utile, CorelDRAW pousse le souci du détail jusqu'à en faire une fonction simple à utiliser.



Nous étudierons chaque mois une fonction en détail. Comme vous pouvez le deviner, nous parlerons ce mois-ci de la fonction Relief. Ceux qui possèdent déjà CorelDRAW découvriront des possibilités qu'ils ne soupçonnaient peut-être pas, des astuces auxquelles ils n'avaient pas pensés ; les autres apprendront à connaître le logiciel en se faisant une idée de ses immenses possibilités et, réaliseront qu'ils ne peuvent pas se passer plus longtemps d'un outil aussi perfectionné. Mais ne mettons pas trop vite CorelDRAW sur un piédestale, seuls ceux qui possèdent une configuration "musclée" peuvent en effet tirer pleinement parti des capacités du logiciel. On entendra par configuration musclée un PC 486 SX 33 doté d'au moins 8 Mo de RAM, et c'est vraiment un minimum.

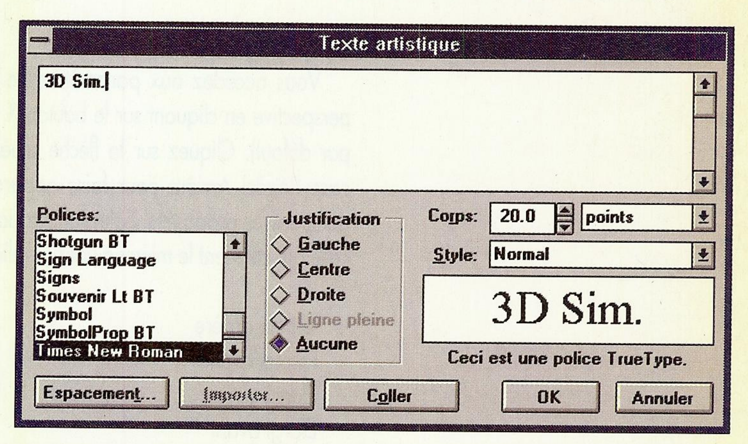


Le Relief

Avant toute chose commençons par la fin et appréciez le résultat. Nous utiliserons simplement du texte et la fonction Relief pour arriver à ce résultat.

Saisir le texte

Pour entrer du texte, rien de plus simple. Sélectionnez la fonction Texte en cliquant sur l'icône Texte X à gauche de l'écran. Cliquez ensuite au centre de la page pour définir l'emplacement du texte. Pressez simultanément les touches Ctrl et T : la boîte d'édition de



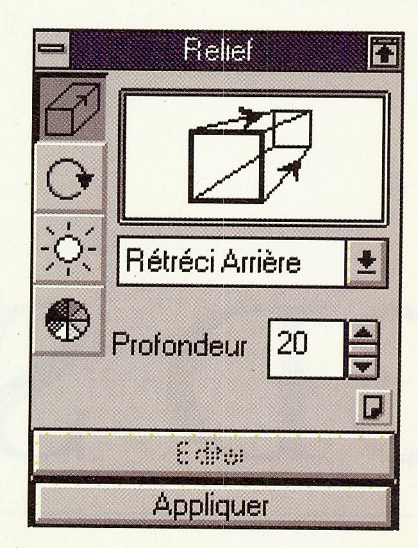
texte apparaît. Entrez simplement le texte au clavier, celui-ci s'inscrit automatiquement dans le cadre en haut de la boîte de dialogue. Vous avez la possibilité de choisir parmi toutes les polices disponibles sous Windows et de modifier le corps de la police, le style et la justification.

3D Sim.

Lorsque votre texte est saisi, cliquez sur OK pour valider: celui-ci s'inscrit alors à l'endroit que vous avez préalablement défini en plaçant le curseur. Choisissez maintenant l'outil pointeur X, le texte est automatiquement sélectionné.

Le menu flottant Relief

Les fonctions de mise en relief sont regroupées au sein d'un seul menu flottant. Sélectionnez la fonction



IMAGE

Menu Relief du menu Effets ou pressez simultanement les touches Ctrl et E. Le menu flottant Relief s'inscrit à l'écran. Les boutons situés sur la gauche du menu permettent d'accéder à différents types d'options. Le centre du menu est occupé par les outils de réglage de ces options.

La perspective

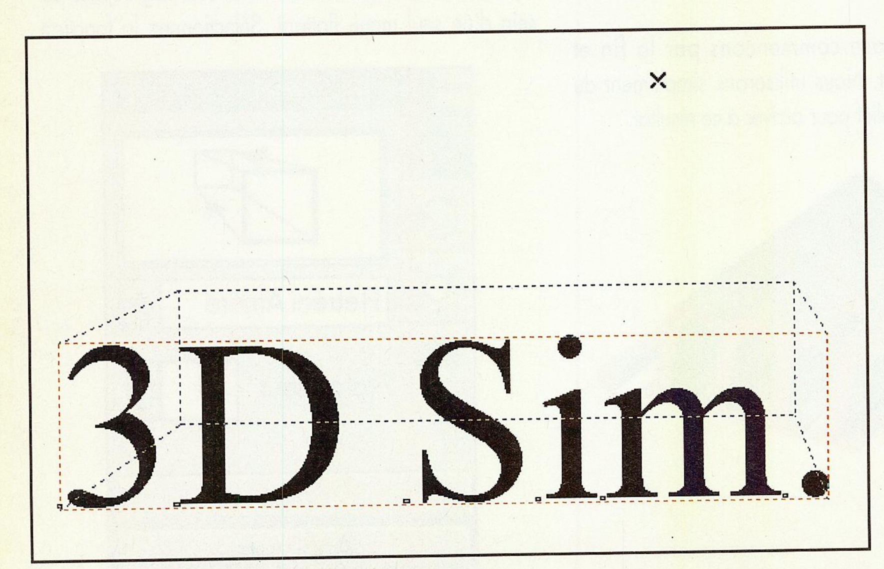
Vous accédez aux paramètres de définition de la perspective en cliquant sur le bouton X (qui est actionné par défaut). Cliquez sur la flèche située à droite de la case Rétréci Arrière pour faire apparaître la liste des perspectives proposées. Sélectionnez parmi les suivantes celle qui convient le mieux à votre application.

- Rétréci arrière
- Rétréci avant
- Elargi arrière
- Elargi avant
- Parallèle arrière
- Parallèle avant

Les quatre premiers types sont des perspectives en point de fuite, les deux autres des perspectives cavalières (à 45°). Dès lors que vous avez fait un choix, CorelDRAW en affiche une représentation schématique dans la fenêtre de visualisation du menu. Vous devez maintenant définir la profondeur du Relief en modifiant la valeur de la case correspondante.

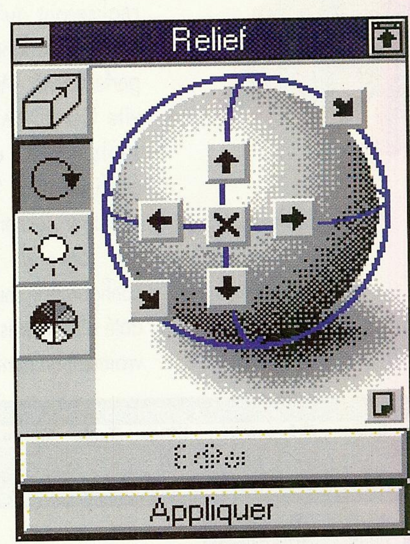
Cette valeur exprime en pourcentage la profondeur de l'objet par rapport au point de fuite. Entrez donc une valeur entre 1 et 100. Pour notre exemple nous avons défini une profondeur de 20 pour une perspective en Rétréci arrière.

Vous pouvez maintenant modifier l'emplacement du point de fuite. Celui-ci est défini à l'écran par une petite croix symbolisant le point de jonction des lignes fuyantes. Vous pouvez déplacer le point de fuite à loisir en cliquant sur la croix, puis en déplaçant le pointeur tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé.



La rotation

Après avoir correctement défini la perspective de l'objet, vous pouvez ajouter de l'ampleur à l'effet 3D en lui faisant subir diverses rotations. Les fonctions de rotation sont accessibles en cliquant sur l'icône X.



L'interface de ce menu est particulièrement soignée et se passerait presque de commentaires. Vous avez le choix entre trois types de rotation, que vous pouvez bien entendu utiliser simultanément. Les flèches horizontales affectent l'objet d'une rotation horizontale, les flèches verticales, d'une rotation ... verticale (simple non ?), et les flèches diagonales font tourner l'objet dans le sens des aiguilles d'une montre (ou l'inverse). Cette méthode est tout de même plus conviviale que lorsqu'il fallait définir l'angle de rotation par axe X,Y et Z. Vous pouvez contrôler avec précision les valeurs de rotation en examinant la barre d'état qui vous renseigne sur toutes les valeurs en cours de modification.

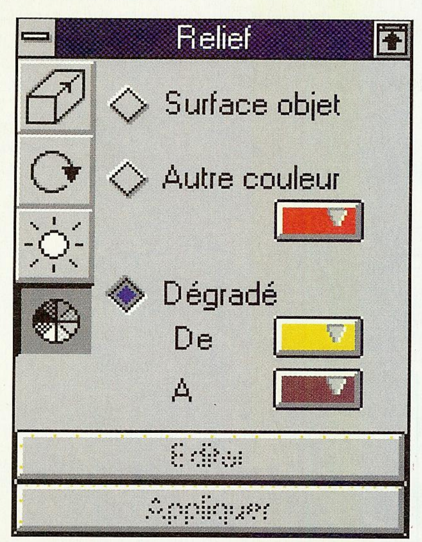
Edition Relief avec pe
Profondeur: 5.00 pouces Rotations: Horiz. 5 de

Si toutefois vous préfériez entrer les valeurs à la main, vous pouvez utiliser l'interface texte en cliquant sur l'icône X en bas à droite du menu. Vous avez alors directement accès aux valeurs de rotation.

La lumière

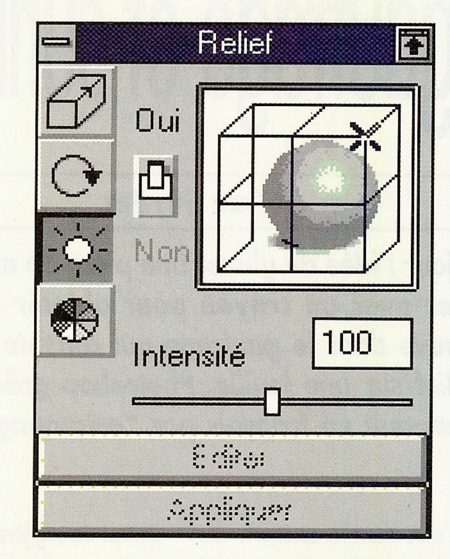
Voici LE paramètre qui fait toute la différence. CorelDRAW, logiciel de dessin vectoriel en 2D se paie le luxe d'offrir une fonction d'extrusion de type 3D, mais en plus, il tient compte de l'orientation de la lumière pour la définition des couleurs de remplissage. Là encore, l'interface est somptueuse et propose à l'utilisateur de régler les paramètres de manière

totalement intuitive. Cliquez sur l'icône X pour accéder à la définition de la lumière.

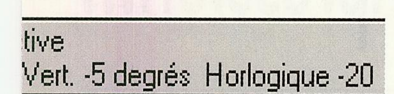


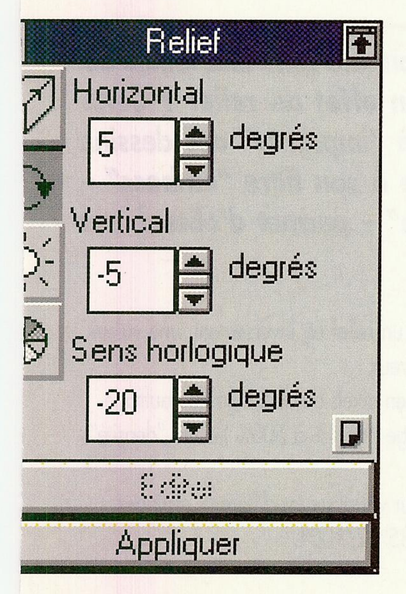
L'option lumière est innactive par défaut, cliquez sur l'interrupteur Oui/Non pour faire apparaître la sphère au centre du cube. La sphère symbolise l'objet éclairé, la croix sur le cube, la lampe. Vous pouvez d'un simple clic de la souris, placer la lampe à n'importe quelle intersection de droite sur le cube. La sphère est alors éclairée différemment à l'affichage pour que vous puissiez correctement visualiser l'incidence de la lumière sur l'objet. Vous pouvez aussi jouer sur l'intensité de la lumière en manipulant le curseur sur la barre marquée Intensité. L'action de ce dernier paramètre est plus ou moins aléatoire et ne réagit pas forcément de manière linéaire.

La couleur



Vous avez enfin la possibilité de définir la couleur du relief. CorelDRAW utilise par défaut la couleur de l'objet, mais vous pouvez modifier cette couleur ou choisir un dégradé pour ajouter un effet de profondeur à votre relief. Vous accédez à cette option en cliquant sur l'icone X.







Effet de gaufrage et surimpression...

PAR GUY FRY

Qui n'a pas eu un jour l'idée de glisser une pièce de monnaie sous une feuille de papier et de frotter avec un crayon pour obtenir un effet de relief ? Cette impression se retrouve dans le gaufrage qui consiste à "imprimer" des dessins en creux ou en relief sur une feuille. Photoshop grâce à son filtre "emboss" - malheureusement traduit en français par "estampage" - permet d'obtenir cet effet de gaufrage.

Le filtre Estampage se situe dans la catégorie des filtres esthétiques et comporte trois réglages (*voir capture de la boite de dialogue*).

1°) la "direction" en degrés (de - 180° à + 180°) du gaufrage. On peut utiliser la boîte de dialogue pour spécifier l'angle voulu ou déplacer l'aiguille du cercle pour une approche plus intuitive. Une valeur négative permet de suggérer un relief et, inversement, une valeur positive un effet de creux.

2°) La "hauteur" en pixels du décalage du gaufrage.

3°) Le pourcentage (de 1% à 500%) de la "densité" du gaufrage.

Six exemples pour visualiser les différents réglages :

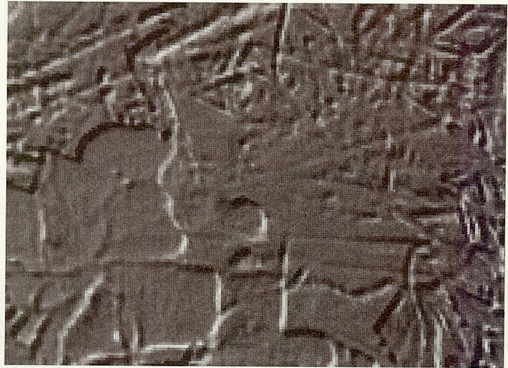
1ère capture : 135°/2/100%

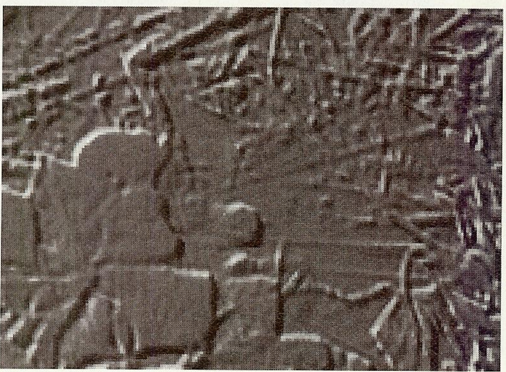


image Agnès Pouget

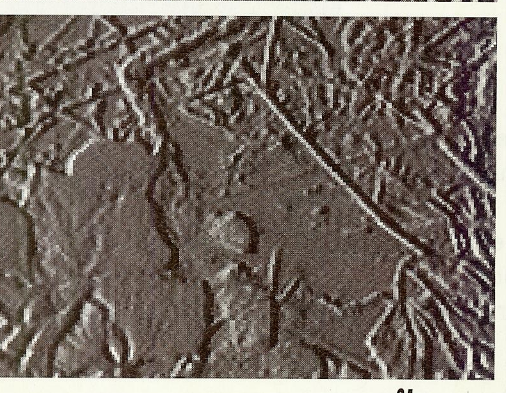
2ème capture : -45°/2/100%
3ème capture : 0°/3/200%
4ème capture : -180°/3/200%
5ème capture : 90°/2/50%
6ème capture : -90°/3/50%

NB : le gris résultant du gaufrage a pour valeur RVB 144/144/144. Un effet de positif/négatif n'affecte presque pas ce gris qui se retrouve en 143/143/143, une différence imperceptible qui permet d'inverser l'effet de relief.

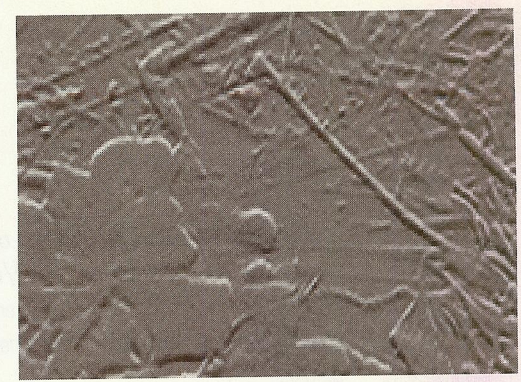






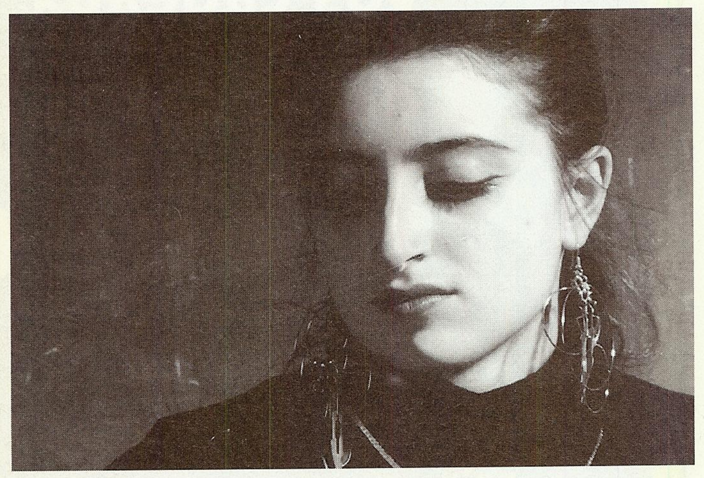






Surimpression d'un portrait sur un fond végétal avec un effet de gaufrage.

Il s'agit de réaliser un photomontage à partir de deux images, un portrait et une texture de "feuilles" et de donner un aspect de gaufrage à l'image obtenue. J'espère que le résultat obtenu vous incitera à expérimenter vous même avec d'autres images et d'autres réglages.





Il s'agit de réaliser en sept étapes, un photomontage à partir de deux images, un portrait et une texture de "feuille" et de donner un aspect de gaufrage à l'image obtenue.

1°) **Scanner les deux images**. Nommer le portrait Face1 et le fond végétal Texture1. Si vous n'avez pas accès à ce genre de matériel, le Photo CD qui permet la numérisation de diapositives ou de négatifs couleur est une excellente solution (moyennant l'acquisition d'un lecteur de CD-ROM).

2°) **Ouvrir l'image Texture1** et la dupliquer avec la commande Duplication dans Opération, située dans le menu Edition. Réaliser l'effet de gaufrage avec les paramètres suivants :

Angle : -45°,

Hauteur : 3 pixels,

Facteur : 100%.

Aller dans le menu Image, choisissez Réglages et utiliser la fonction Teinte/Saturation avec un réglage de -80 pour la saturation.

L'effet de gaufrage étant trop brut, il est conseillé de l'atténuer en sélectionnant toute l'image originale dupliquée, de la copier et de la coller sur Texture1 avec les options de collage suivants :

opacité : 50% - mode : superposition.

Utiliser la fonction Niveaux avec les réglages 47, 1, 255 pour rehausser les contrastes.

Sauver l'image sous le nom de Texture2.



3°) **Ouvrir Texture2** et choisissez Réglages , utiliser la fonction Dosage des couleurs et modifier

les tons foncés : 0/0/50

les tons moyens : 28/28/0

et les tons clairs : 0/0/-68

Sauver l'image sous le nom de Texture3.

En règle générale, on obtient de bien meilleurs résultats en réglant l'équilibre des couleurs et le contraste d'une image.



4°) **Ouvrir l'image Face1** et appliquez le filtre Renforcement / Accentuation pour "durcir" l'image de manière à favoriser l'effet de gaufrage. Réaliser l'effet de gaufrage avec les paramètres suivants :

Angle : -45°,

Hauteur : 3 pixels,

Facteur : 100%.

Sauver l'image sous le nom de Face2.



5°) **Ouvrir l'image Face2** et aller dans le menu Image, choisisser Réglages , utiliser la fonction Dosage des couleurs et modifier :

les tons foncés : 0/5/-12

les tons moyens : 48/15/-76

les tons clairs : 0/4/9.

Utiliser la fonction Teinte/Saturation avec les réglages suivants :

jaune : 0/52/-3
et global : 2/25/34.
Sauver l'image sous le nom de Face3.

6°) **Ouvrir l'image Texture2** et sélectionner toute l'image (commande + A) et la copier dans l'image Face3. Appuyer simultanément sur les touches Commande, Option et V pour coller l'image avec les options de collage. Utiliser les réglages suivants :

opacité : 50%
mode : superposition
pour obtenir un effet de matière dans le portrait.

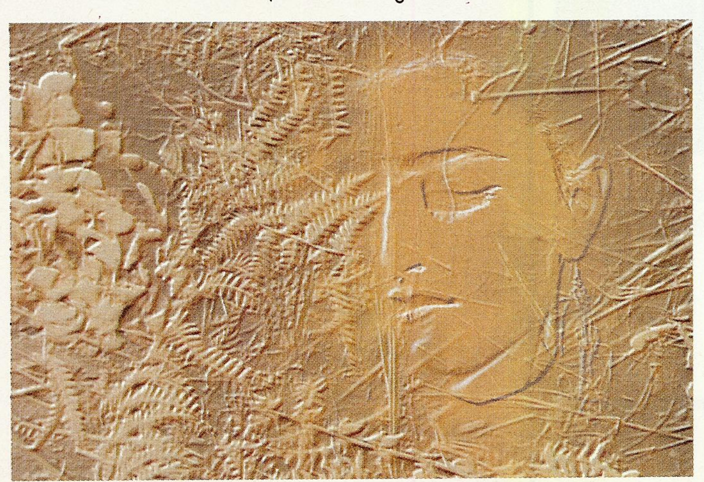
Utiliser la fonction Teinte/Saturation avec les réglages suivants :

jaune : -20/0/20.
Sauver l'image sous le nom de Face4.



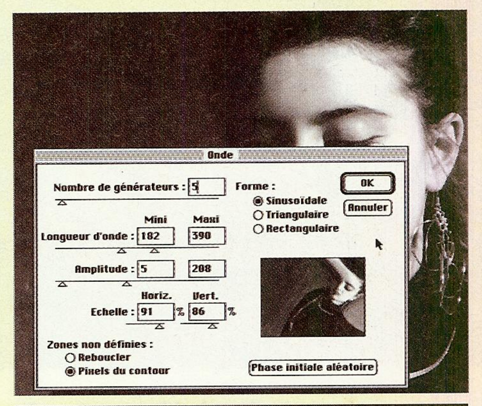
7°) **Utiliser l'outil Ellipse** de sélection avec un contour progressif de 20 pixels pour sélectionner la partie centrale du visage, la copier et la coller dans Texture3. N'oubliez pas de déselectionner la sélection afin de retoucher avec l'outil Maquillage en augmentant la densité de certaines zones.

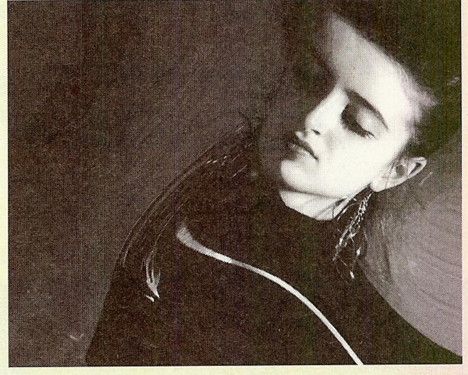
Utiliser une brosse de 35 pixels avec une opacité de 50% pour mieux doser l'efficacité. N'hésitez pas à varier la taille et l'opacité de la brosse (réglage direct de l'opacité sur le pavé numérique, les touches correspondant au pourcentage : 1 =10%, 9 = 90% et 0 = 100%). Sauver l'image sous le nom de Texture4.

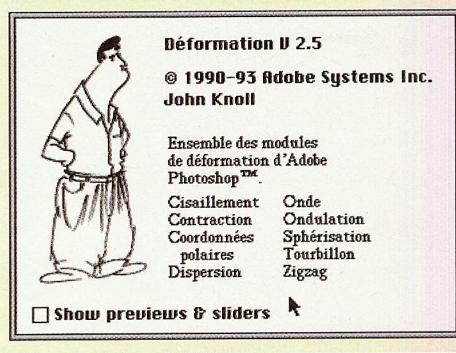


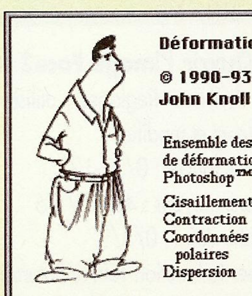
Astuce : obtenir une prévisualisation pour les filtres de déformation dans Photoshop 2.5.

Il faut aller dans le menu Pomme et sélectionner "filtres" choisir un filtre de déformation et cliquer simultanément sur la touche Option. (n'hésitez pas à essayer plusieurs fois...). Une boîte de dialogue apparaît, cliquez sur l'option Prévisualisation. Retourner à Photoshop et disposer de Prévisualisation. Très pratique pour certains filtres au fonctionnement pour le moins "ésotérique" comme "onde".









kpdp sélection "noël"


offre valable jusqu'au 15 décembre 1993

EDUCATIF

• *Décrypt* • 295 frs.
La gamme Décrypt Dictée et Maths est un véritable cours particulier - Programme sonore, il permet une révision efficace du travail fait à l'école en évitant ennui et lassitude.
Le déplacement à l'intérieur du cours est très facile et l'on peut reprendre à tout instant une explication, un commentaire ou un exemple. Choix du travail, analyse des erreurs, gestion des résultats,... de quoi faire des progrès en maths et en français, tout au long de l'année.

Maths :
Test d'évaluation-cours-exercices corrigés et non corrigés-questionnaires à choix multiples-exercices à trous-jeux.
Programme sonore - Niveau CE1/CE2 et CM1/CM2.

Dictée :
Programme d'orthographe sonore - 4 formules de travail : Préparation seulement, préparation et dictée, lecture et dictée, dictée directement.
CE : 45 textes d'auteurs (Daudet, St Exupéry, Maupassant, Troyat,...)
CM : 65 textes d'auteurs (Giono, Gauthier, Aimé, Cendrars,...)

Désignation	Référence
Maths CE1/CE2	DEC M1
Maths CM1/CM2	DEC M2
Dictée CE1/CE2	DEC D1
Dictée CM1/CM2	DEC D2


PC

Audio Langues :
Un véritable labo de langues à la maison.
Audio Langues est un programme sonore d'apprentissage des langues.
4 fonctions :
COMPRÉHENSION : Vous écoutez le texte, vous tapez les mots que vous avez reconnu.
TRADUCTION : Après écoute du texte, un choix de traductions apparait à l'écran, vous tapez votre solution.
DICTÉE : Tapez le texte sous la dictée.
LABORATOIRE : Répétez la phrase que vous avez entendue. Comparez votre enregistrement à la phrase originale.
A tout moment la fonction AIDE vous permet de surmonter les difficultés. Les erreurs sont indiquées au fur et à mesure des fonctions.
2 formules vous sont proposées : Audio Langues Module (1 langue, 1 niveau). Audio Langues PRO 2 (1 langue, 5 niveaux intégrés).
Dans ce dernier, 3 fonctions supplémentaires vous sont proposées : QUESTION, VOCABULAIRE et CRÉATION (possibilité d'enregistrer vos propres textes)

• *Audio Langues Module* • 345 frs.
Travailler à son niveau réel. Choisissez parmi les 3 niveaux proposés celui qui correspond à votre connaissance de la langue : débutant, moyen ou avancé (à préciser sur votre bon de commande).

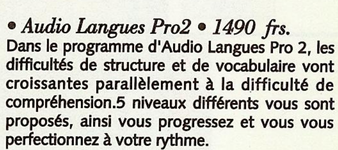
Désignation	Référence
Anglais	AUD M1
Italien	AUD M2
Allemand	AUD M3
Espagnol	AUD M4

PC

• *Audio Langues Pro2* • 1490 frs.
Dans le programme d'Audio Langues Pro 2, les difficultés de structure et de vocabulaire vont croissantes parallèlement à la difficulté de compréhension.5 niveaux différents vous sont proposés, ainsi vous progressez et vous vous perfectionnez à votre rythme.

Désignation	Référence
Anglais	AUD P1
Italien	AUD P2
Allemand	AUD P3
Espagnol	AUD P4

PC



• *Les trois piliers de l'anglais* • 230 frs.
Un programme d'enseignement de la grammaire anglaise de la 5éme au BTS.
Ce logiciel comprend 3 programmes : L'ORDRE DES MOTS EN ANGLAIS, c'est la langue anglaise en puzzle. Chaque phrase est découpée en segments, vous devez reconstituer la phrase en cliquant sur la souris. L'ORTHOGRAPHE GRAMMATICALE traite tous les cas de modifications orthographiques des mots anglais, pluriels, comparatifs, superlatifs. CONCORDANCE DES TEMPS, exercices pratiques sur les 35 règles de grammaire anglaise. Une touche vocabulaire permet d'afficher les mots difficiles et leur traduction.

Désignation	Référence
5ème	3PA 01
4ème	3PA 02
3ème	3PA 03
2nde	3PA 04
Bac	3PA 05
BTS	3PA 06


PC

ARTS GRAPHIQUES

• *Textures* • 195 frs.
Des matières, des effets spéciaux pour enrichir vos bibliothèques et donner un rendu réaliste à vos travaux PAO, 2D, 3D. Textures vous permet rapidement de simuler des matières pour vos dessins, découper des formes, produire des effets spéciaux pour animer vos créations, créer des fonds pour vos photos ou vos vidéos. Texture est supporté par la majorité des logiciels de PAO, 2D, 3D Ecran conseillé VGA, SVGA. Chaque famille comprend 8 déclinaisons de textures.

Désignation	Référence
Bois	TEX 01
Sol	TEX 02
Marbre	TEX 03
Minéraux	TEX 04
Pierre	TEX 05
Papier	TEX 06
Effets spéciaux	TEX 07
Bump	TEX 08
Tissu	TEX 09
Mur	TEX 10

MAC PC

- Set de 5 Textures au choix : 550 frs. (au lieu de 975 francs).
- Bibliothèque complète de 10 Textures : 990 frs. (au lieu de 1950 francs).

JEUX

Gamme Flipper
Tristan et Eight Ball DeLuxe sont les plus réalistes des jeux de flipper, de défi et de stratégie sur micro. La balle en acier fuse à travers un terrain au graphisme haut en couleurs, les flippers réagissent au quart de tour. Bonus, jackpot, effets sonores, Tristan et Eight Ball DeLuxe, des jeux vidéos plus vrais que nature.

Désignation	Référence	Prix
Tristan/MAC	BAL11	295 f.
Tristan/PC	BAL12	295 f.
Eight Ball/MAC	BAL21	395 f.
Eight Ball/PC	BAL22	365 f.
Eight Ball+Tristan/MAC	BAL19	399 f.
Eight Ball+Tristan/PC	BAL20	399 f.


MAC PC

SIMULATION

• *San Francisco* • 345 frs.
• *Washington DC* • 345 frs.
Deux nouveaux scénarios pour Flight Simulator 5. Fidélité de reproduction des sites, hyper-réalisme des visuels issus d'images satellite, détails trés poussés des villes, aéroports, montagnes, mers, rivières, routes,...avec ombrages des différents moments de la journée permettant le vol de jour et de nuit.
San Francisco Réf.SCE 01
Washington DC Réf. SCE 02
PC

• *Warbirds* • 195 frs.
Messerschmitt, Zéro, Supermarine, Spitfire,... des avions de l'époque de la deuxième guerre mondiale pouvant être pilotés dans l'environnement de Flight Simulator. Rendu réaliste de chaque appareil et de leurs caractéristiques de vol.
Réf. MOD 01
PC

• *Plane & Adventure* • 195 frs.
Revivez une mission ou un record avec les difficultés liées aux performances de 9 avions d'exception. Du Flyer 1 des frères Wright au Bell X 15, du YF 12 prototype de chasseur atteignant mach 3 à la navette spatiale, vous piloterez dans les conditions de vol et incidents techniques de l'époque. Plus qu'un avion à piloter, c'est une aventure à vivre.
Environnement FS4 - 9 avions - 26 modèles de vol.
Réf. MOD 02.
PC

• *Turbo FS 4* • 195 frs.
TURBO est un utilitaire qui permet d'accéder plus rapidement au contenu du fichier mode de Flight Simulator 4, en désencombrant les fichiers provisoirement non utilisés. Affichage en 2 parties : Actif/ réserve, sélection des fichiers désirés, création d'un répertoire permettant d'identifier clairement le contenu,...Pour les plus confirmés, Turbo permet également de rédiger des fichiers de commandes personnalisés.
Réf. CAS 01
PC

Compil
• *Offre spéciale FS 5 + France* • 850 frs.
FS5 + 6 scénarios France FS4 (compatibles FS5): Nord Est, Sud Est, Nord Ouest, Sud Ouest/Centre, Sud Ouest/Côte d'Azur, IFR/Vol aux instruments sur toute la France.
Réf. COM FR 01
PC

• *Offre spéciale FS 5 +Etranger* • 790 frs.
FS5 + 4 scénarios étrangers FS4 (compatibles FS5): Royaume Uni, Allemagne, IFR2 Nord (Allemagne, Danemark, Norvège, Suède, Nord de la France, Belgique, Pays Bas), IFR3 Sud (Espagne, Portugal, Baléares, Algérie, Maroc).
Réf. COM ET 01
PC


kpdp

208 rue du Faubourg St Denis • 75010 Paris

bon de commande

Nom
Prénom
Adresse
Code Postal
Ville
Téléphone
Ci-joint chèque de . . . . F à l'ordre de Kpdp
Signature

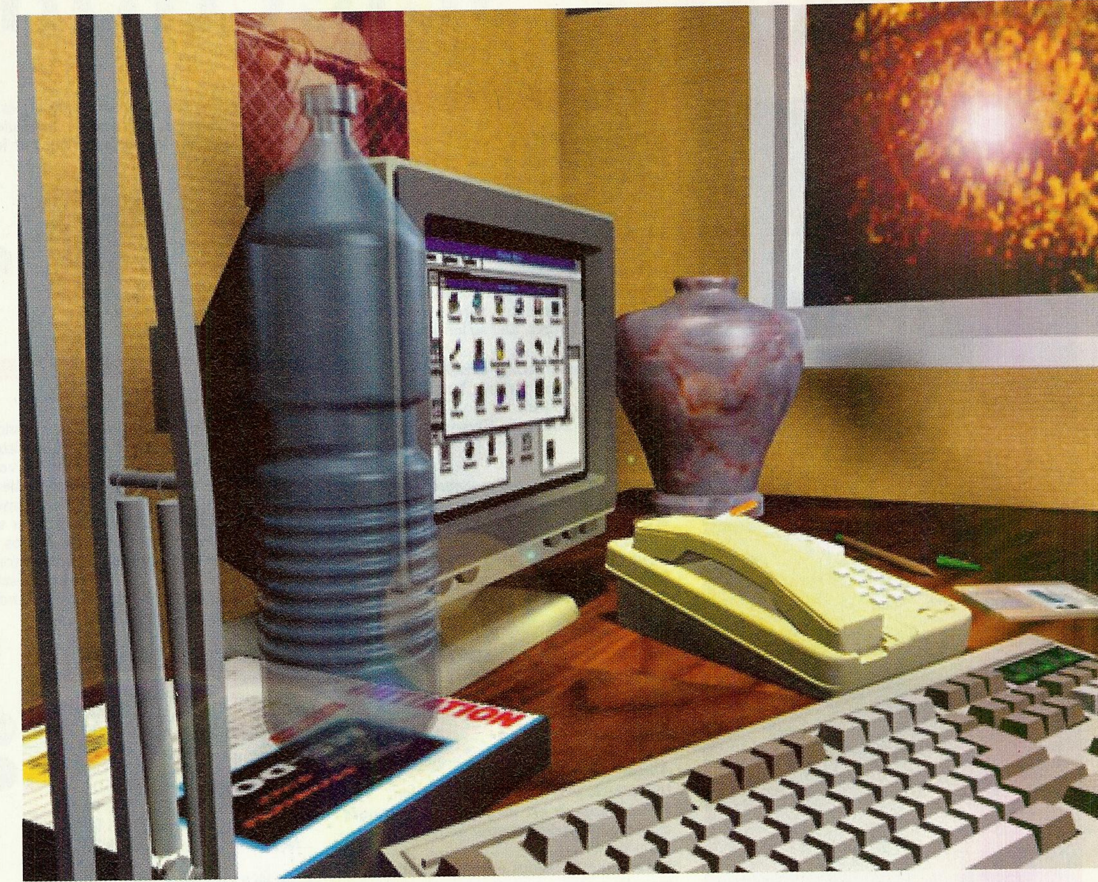
Quantité	Référence	Désignation	PC/MAC	Montant

Franco de port. Montant total :


tél: 40 05 92 29 - fax: 40 38 39 33

PHOTOSHOP

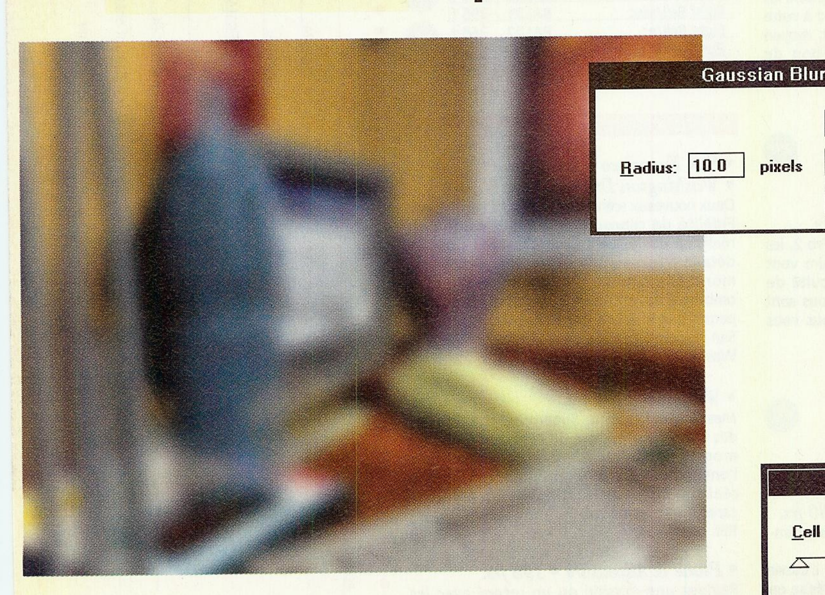
Les 33 fonctions testées
(en gras celles de ce numéro)
Gaussian Blur
Motion Blur
Radial Blur
Displace
Pinch
Polar Coordinate
Ripple
Shear
Spherize
Twirl
Wave
ZigZag
Add Noise
Median
Sharpen More
Color Haltone
Crystallize
Diffuse
Emboss
Extrude
Facet
Find Edge
Fragment
Lens Flare
Mosaic
Pointillize
Solarize
Tiles
Trace Contour
Wind
High Pass
Maximum
Minimum



Effets spéciaux !

Photoshop, logiciel de retouche photographique sur Mac et sur PC, fait partie de la famille des logiciels haut de gamme. Bon nombre d'outils graphiques proposent des fonctions similaires à celles disponibles dans Photoshop, mais aucun n'égal la qualité des images obtenues. Que vous fassiez une rotation ou une déformation, le résultat est toujours parfait : pas d'effet d'escalier, pas de moirage...

Photoshop fonctionne sur un système d'add-on avec des possibilités presque infinies. Un add-on est un module qui vient se greffer sur le logiciel de base pour le

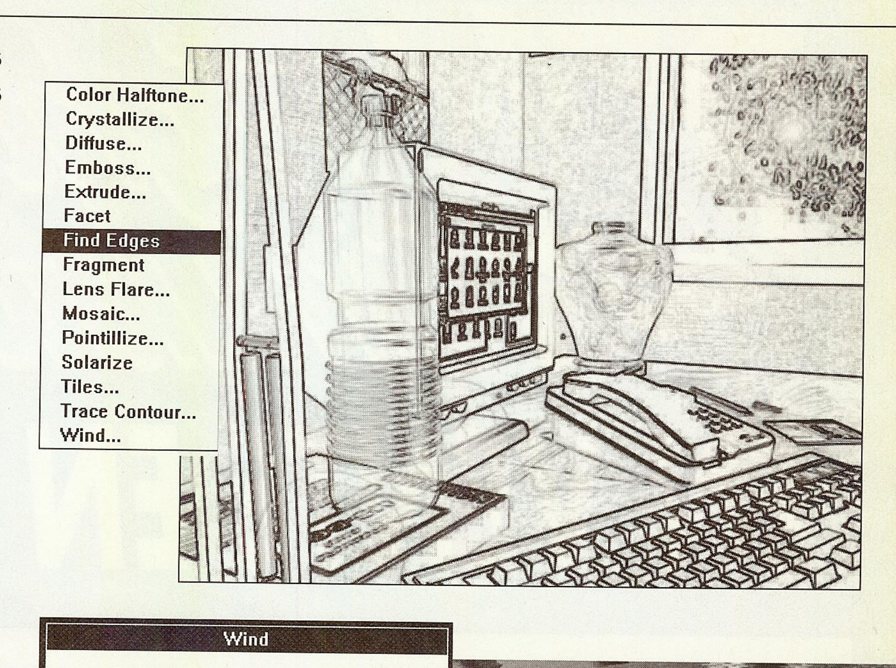


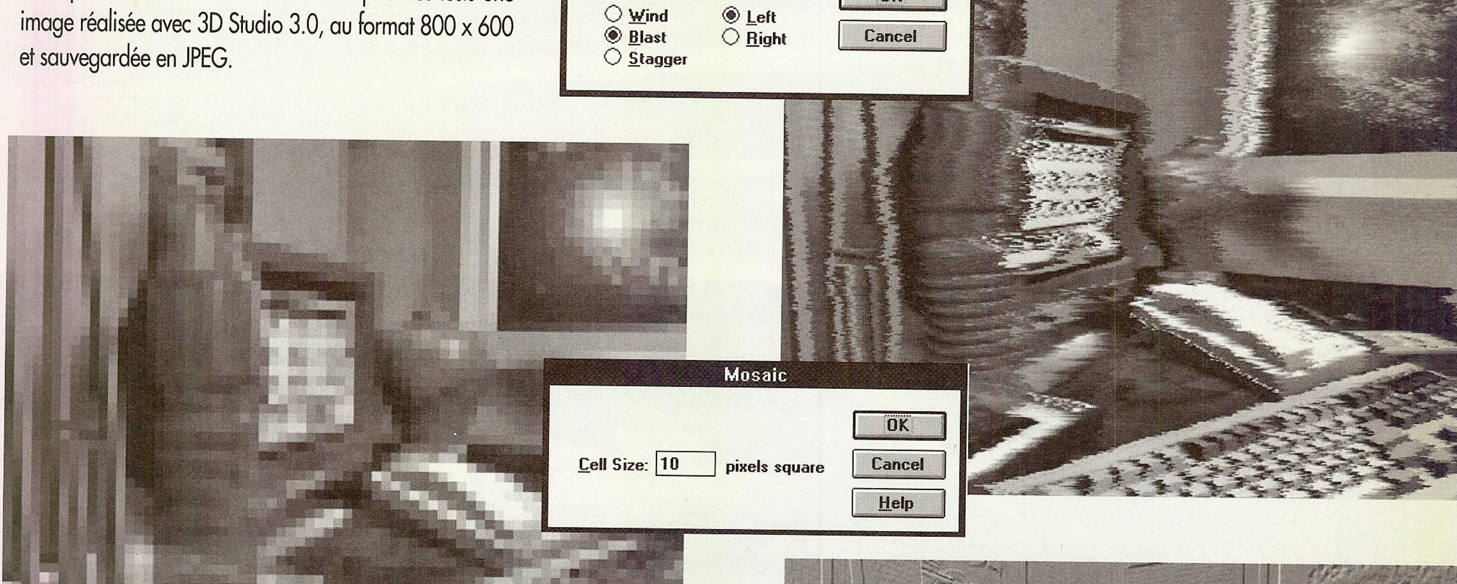
Gaussian Blur
Radius: 10.0 pixels
OK
Cancel
Help

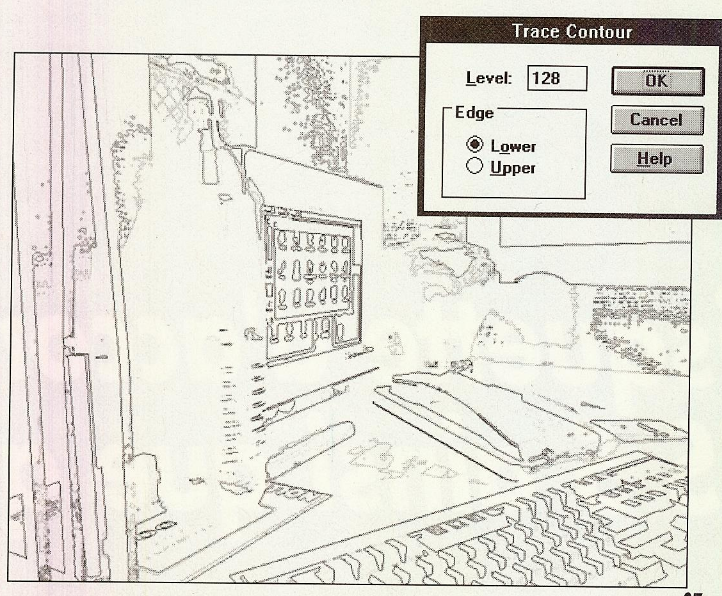
Crystallize
Cell Size: 10
OK
Cancel

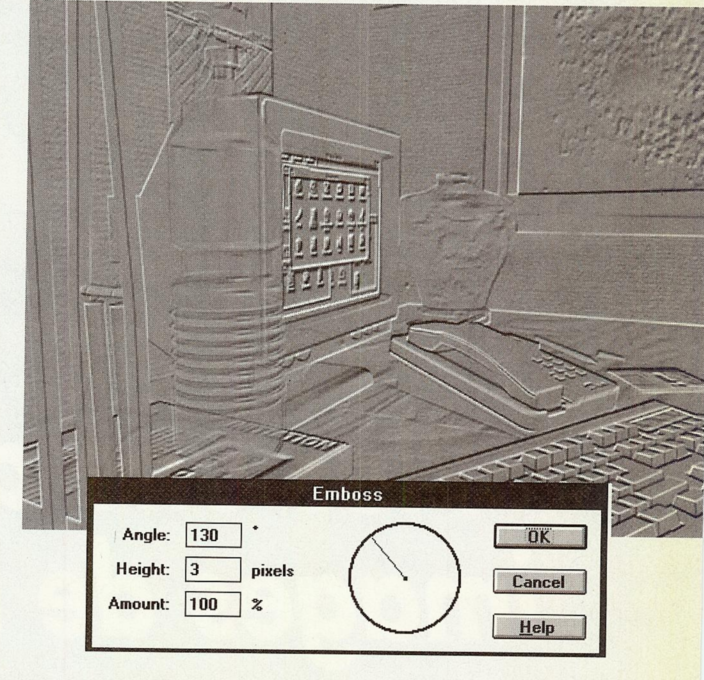
doter d'une nouvelle fonction. Ainsi, presque tous les effets spéciaux proposés dans Photoshop gratuits. vous avez bien entendu la possibilité d'en acquérir d'autres en fonction de vos besoins.

Quoi qu'il en soit, les fonctions de déformation disponibles avec la version commerciale sont déjà suffisamment nombreuses, à tel point qu'il est quasiment impossible d'en mémoriser tous les noms. Une solution consiste à toutes les essayer et à imprimer chaque résultat. Cette méthode risque de vous prendre beaucoup de temps (certaines déformations peuvent bloquer votre machine pendant plus d'un quart d'heure), et une impression monochrome risque de ne pas vous donner entière satisfaction C'est pourquoi nous vous proposons la première partie d'un mémento indispensable à tous les utilisateurs, professionnels ou non, de PhotoShop. Si vous n'avez jamais eu la curiosité ou le temps de tester tous les effets spéciaux, ouvrez grand vos yeux, certains effets sont spectaculaires. Nous avons utilisé pour les tests une image réalisée avec 3D Studio 3.0, au format 800 x 600 et sauvegardée en JPEG.









3D Spécial Flight Simulator

NU
FLIG

EN VENTE EN KIOSQUE



Plus une disquette d'accom
images de FS 5 ainsi que qu

MÉRO SPÉCIAL
GHT SIMULATOR
JUSQU'À FIN DÉCEMBRE

- Interview exclusive de Hugo Feugen père du projet Flight Simulator 5.0.

- Flight Simulator 5.0 : les avions, les tableaux de bord, les textures...

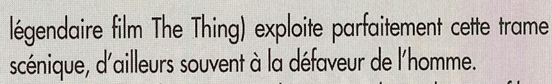
- Un tour du monde en plus de 80 add-ons FS4 compatibles FS5.

- Plus de cinquante appareils répertoriés pour Flight Simulator 4.

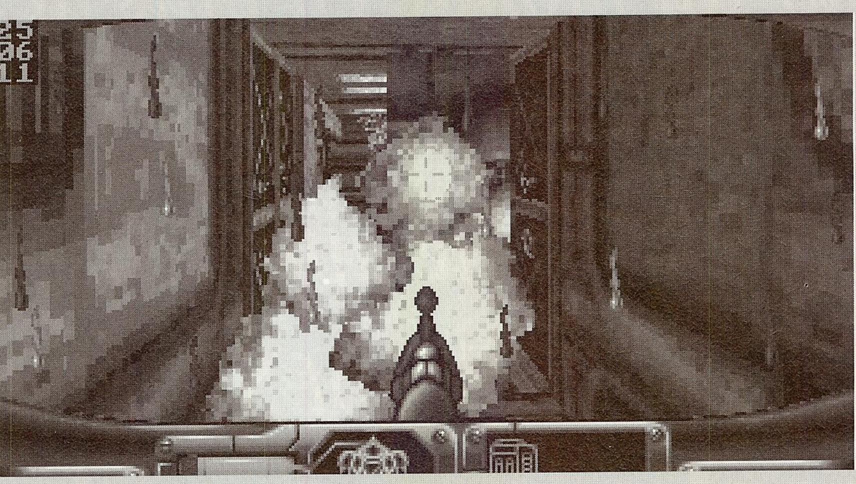
pagnement comprenant des tre avions inédits pour FS 4.

REGARD de Christian Roux

IN EXTREMIS "UN ALIEN NOMME DESIR"



L'Extra terrestre obsède l'humanité. Il suffit qu'un auteur comme Herbert Georges Wells proclame sur le réseau hertzien que les martiens ont posé la griffe sur le sol anglais pour que les esprits s'échauffent. L'écrivain venait de signer l'un des plus gros canulars de l'histoire radiophonique en lisant à l'antenne les premières pages de sa "Guerre des Mondes". Lorsque l'auteur oppose un démenti formel à l'information, bon nombre de personnes ont déjà bouclé leurs valises. Alors Alien, mythe ou réalité ?



Mais renversons le problème exposé par monsieur Wells. Imaginons que l'homme pose le pied en terre étrangère. Donnons aux civilisations extraterrestres un passé de prédateurs, un physique dont le moindre appendice est sculpté pour la chasse. Au cinéma, la saga d'Alien (qui s'inspire du légendaire film The Thing) exploite parfaitement cette trame scénique, d'ailleurs souvent à la défaveur de l'homme.

Le support informatique a bien entendu exploité ce filon. Les jeunes générations lacèrent les Aliens comme les "anciens" rêvaient devant leurs soldats de plomb.

Le logiciel In Extremis édité par Delphine Software s'inspire de cette cruelle histoire pour combler les joueurs avides de sensations fortes. Une aventure mouvementée dans laquelle les pauvres Aliens campent une nouvelle fois le rôle de créatures belliqueuses.

légende en regard de la guerre des mondes : "Déjà, la partie intellectuelle de l'humanité admet que la vie est une incessante lutte pour l'existence et il semble que ce soit aussi la croyance des esprits dans Mars."

Extrait de la Guerre des Mondes par H.G. Wells - Edition Folio

LE LOGICIEL

Le vaisseau dérivait dans l'espace comme une feuille qui épouse les méandres d'une rivière. Un rapide examen de la carlingue par les scanners ne révèle aucune trace de combats. Le cargo est malade. A intervalles réguliers, ses feux de navigations lancent comme des appels à l'aide. Il agonise. La radio est muette. Aucun son, aucun mouvement, la mort.





Le frêle esquif d'exploration qui s'agite depuis plus d'une heure autour du monstre d'acier s'approche. Les signaux lumineux confirment que le sas d'arrimage est opérationnel. La procédure habituellement rythmée par un choc sourd suivi d'un concert de crissements et de chuintements est interrompue par un message d'alerte. Le vaisseau d'exploration va exploser ! La haute silhouette engaussée dans un scaphandre de combat qui se dresse devant la porte en commande aussitôt l'ouverture. La mécanique répond à cet ordre par un long chuintement et l'homme saute dans l'espace. Son corps est aussitôt happé par le gigantesque cargo fantôme.



Rien ne bouge à bord. Le navire appartient à l'ancienne classe de cargo scientifique ITRAP dont chaque organe est protégé par le système numérique NEPTUNE (un langage textuel rudimentaire utilisé par les patrouilleurs de l'espace). Sans code d'accès, il est inutile d'espérer se frayer un chemin jusqu'au centre de commandement. La norme ITRAP est aujourd'hui remplacée par des capteurs sensoriels doués d'intelligence. Le codage NEPTUNE est facilement décodé par un bricoleur. Des tables de conversions sont d'ailleurs proposées par les contrebandiers des planètes extérieures. Pour déverrouiller un organe du navire, il suffit de composer des séries de lettres sur un terminal.

Dans la pièce voisine, un bruit métallique accompagne les mouvements du vaisseau. L'étranger, dégaine son arme et pénètre dans la chambre avec la rapidité d'un fauve qui se jette sur sa proie. Sa course est brutalement arrêtée par une paire de bottes qui le frappe au visage. Sans réfléchir, l'homme ouvre le feu. Détonation, impact et explosion. Plus de peur que de mal. Les chausses appartiennent à un cadavre humain déchiqueté qui est accroché à une dalle du plafond. Malgré les filtres du scaphandre, l'odeur nauséabonde de la mort agresse les sens. Soudain, un bruit de porte perce la scène dans le dos du héros. Dans le collier d'identification de métal porté par le cadavre, l'homme discerne la silhouette d'une créature cauchemardesque. Sans une hésitation, l'humain se retourne et ouvre le feu. L'arme crépite et la masse informe qui se jette en avant est dépecée. Des gerbes de chair et de liquide verdâtre volent au visage de l'aventurier d'In Extremis pour qui l'horreur ne fait que commencer.

LE SCÉNARIO

Le scénario d'In Extremis s'inspire des plus sanglantes fresques de "sciences-frissons". Un héros bardé de métal et de feux destructeurs entre en contact avec une espèce extraterrestre. La rencontre est explosive.

La difficulté du produit est progressive. En début de partie, le héros ne rencontre que des chasseurs solitaires et quelques obstacles naturels comme des portes dont il faut neutraliser le mécanisme de fermeture. Au fil du jeu, qui compte en tout 44 niveaux, les monstres se font de plus en plus oppressants et le dédale de couloirs toujours plus angoissant et sinistre.

La lutte entre les deux espèces débute sur le fameux cargo de classe ITRAP et se poursuit sur le sol d'une étrange planète. Elle s'achève dans le nid d'une Reine extraterrestre.

Les niveaux suivent tous le même parcours. Le joueur récolte des cartes magnétiques, ouvre des portes, découvre des armoires, décode les circuits NEPTUNE, charge en mémoire le plan de l'étage, récupère quelques objets et tente de rejoindre l'ascenseur qui le mènera vers de nouveaux décors. Au passage, il doit bien sûr annihiler toutes les créatures de l'espace qui se présentent au rapport.

REGARD

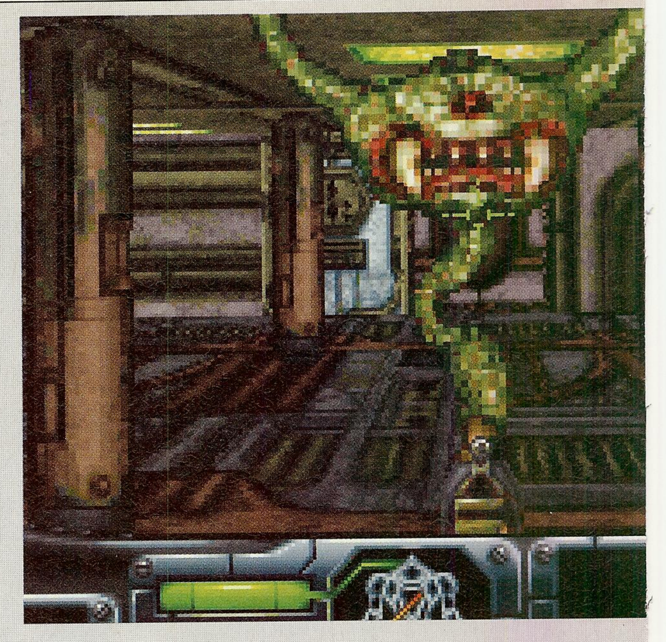
de Christian Roux

LE SCAPHANDRE

L'équipement du héros est avant tout composé d'un scaphandre. Ce dernier, utilisé par les forces armées de l'Empire, est une merveille d'efficacité. En combat contre les Aliens, ce costume avoue cependant certaines limites. Un coup de griffe ravage la surface de la carcasse en composite et entraîne une baisse énergétique. Si l'énergie s'évapore au-delà du seuil de tolérance, l'armure devient inefficace. Un nouveau coup et c'est la mort.

En cours de partie le joueur peut restaurer le pouvoir de son scaphandre en utilisant de petits injecteurs. Ils sont rares et soigneusement disposés par un scénariste soucieux de préserver la vie de ses Aliens.

Le scaphandre alimente également le joueur en oxygène. Si son autonomie est grande, il faut régulièrement penser à faire le plein à l'aide de bouteilles disséminées dans le décor.



Légende : Niveau d'oxygène en vert
Niveau énergétique en rouge

Des batteries autorisent la connexion d'un des deux circuits auxiliaires du scaphandre. Le premier est un détecteur de présence. Le second simule un mode de visualisation nocturne. L'écran affiche alors tous les décors en dégradés de vert.

Les batteries sont puissantes mais ne sont pas éternelles. Lorsqu'un passage est jugé parfaitement inoffensif, il vaut mieux faire des économies en coupant les circuits auxiliaires.

L'ARMEMENT

Côté armement, le programme propose un arsenal de six armes de poings et de bombes. Les premières armes sont peu puissantes. De nouvelles armes sont présentées aux joueurs dans les niveaux supérieurs. Le héros dispose alors d'une force de frappe plus conséquente. Les bombes, données avec parcimonie au fil de l'aventure agissent comme des grenades de fortes puissances. Les joueurs devront trouver le meilleur moyen de les utiliser.



Dans l'espace, l'homme demeure confronté aux problèmes de munitions. Le temps des Colts à six coups est certes dépassé, mais même un chargeur de plus de 500 balles n'est pas la panacée face à une légion d'Aliens décidée. Dans le jeu, si le joueur épuise toutes ses ressources, il ne peut plus combattre et doit rapidement trouver un nouveau chargeur (il n'existe qu'un nombre limité de chargeurs dans le logiciel).

Dans l'espace, gérer ses munitions est un mode de vie.

L'utilisation parcimonieuse de ses cartouches doit s'accompagner d'une totale maîtrise du terrain.

Pour ce faire, le guerrier dispose de deux modes de tirs. Soit on utilise un tir au jugé en position debout, soit on ajuste la trajectoire en se mettant à genoux. Dans le jeu, les deux procédures sont tout aussi efficaces. Elles offrent simplement une approche différente des cibles visées.

LES NIVEAUX

Avant de passer en revue le bestiaire de créatures présenté par le logiciel explorons plus en avant les décors.

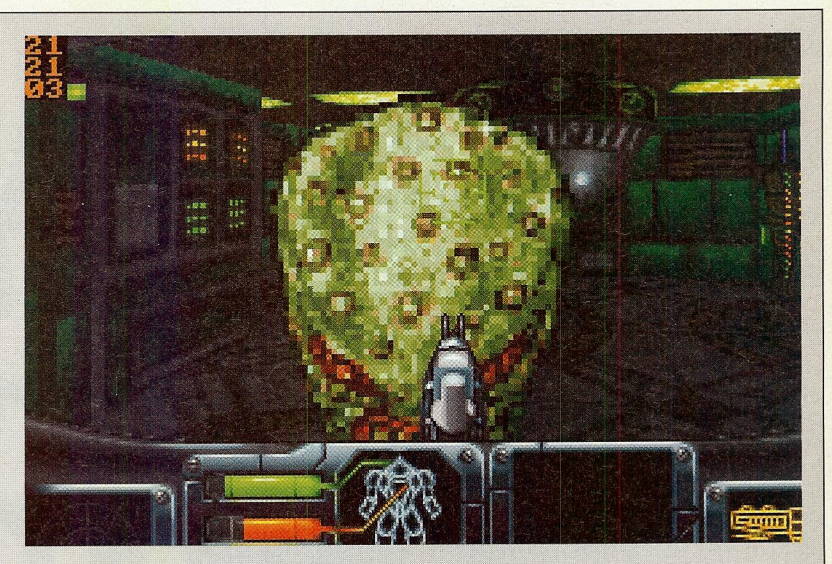
Dans un univers de SF, on imagine que le génie humain a misé sur le confort et la domotique. En réalité, prenons pour preuve les lieux visités dans In Extremis, tout n'est qu'un vaste foutoir. Les tuyaux s'emmêlent, les éclairages du type néons sont toujours aussi capricieux, les agencements anguleux des couloirs sont dessinés pour emmagasiner la poussière sans parler de l'uniformité des lieux. De là à considérer les Aliens comme les blattes du 21 ème siècle, il n'y a qu'un pas.

Pour rompre la morosité de ces décors, le graphiste du logiciel a posé quelques touches "humaines", ainsi ces pots de fleurs ou ces gros "aquariums"



qui sont semés çà et là.

Le résultat graphique est angoissant. Cette affirmation est renforcée par quelques animations à l'instar de fuites émanant du plafond, un éclairage qui saute durant quelques secondes (ces pannes, tirées aléatoirement par le programme, tombent toujours au mauvais moment... c'est classique !!!) ou des néons de couleurs qui teintent l'écran lorsque vous passez à proximité.



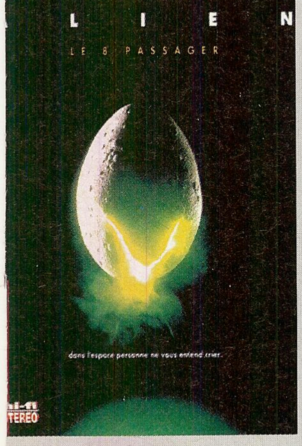
La visite de la station débute par quelques détails intéressants. Toutes les portes de la station s'ouvrent de manière automatique à l'approche du héros. Un bon point en faveur du programme. Les codes NEPTUNE, en fait un système de protection contre les pirates de logiciels, sont entrés une fois pour chaque niveau.

Le programme ne propose aucun mode de sauvegarde. Les joueurs doivent noter avec soin des codes livrés par le logiciel. Mieux vaut s'armer de patience.

Le mode carte est volontairement représenté de façon grossière afin de plonger les joueurs dans une atmosphère trouble. Le résultat désiré est obtenu au grand désespoir des héros qui ont parfois du mal à s'orienter.



Les puristes regretteront également un certain manque d'interactivité avec les décors. On ne peut pas par exemple tirer sur une plante et la voir exploser dans une gerbe de pétales. Une fausse note ?





LES MONSTRES

Le bestiaire présenté par In Extremis est impressionnant. Il ne compte pas moins de neuf espèces différentes.

Toutes ces créatures venues du fond de l'espace ne sont pas tombées avec la dernière pluie de météores. Elles sont solides comme du roc. Leur résistance est incroyable et deux projections de canons à plasma sont à peine suffisantes pour en venir à bout.

Le comble, ces monstres sont intelligents ! Si certains adoptent un mode de déplacement "humain", d'autres rampent à terre. Pour les anéantir, le héros doit se mettre à genoux pour mieux les ajuster. Les plus belliqueuses se déplacent à l'aide de ventouses au plafond. Ces dernières sont très véloces et la moindre hésitation est sanctionnée.

Une majorité d'Aliens est sédentaire. Elle est positionnée en début de partie dans une pièce et n'en sort pas. Attention, ne confondons pas sédentaires et grabataires. Certains monstres vont par exemple jouer avec les nerfs du joueur (et vos munitions) en utilisant des obstacles naturels pour se dissimuler. D'autres vont encore se jeter dans ses bras en slalomant entre des pilonnes. Les plus malins agissent de concert attirant leur proie vers le fond de la pièce tandis que deux autres monstres sont postés dans des alcôves et attendent son passage.

Les plus redoutables adversaires sont les unités mobiles. Nous trouvons par exemple des Aliens qui èrent dans le dédale de couloirs à la recherche de nourriture. Leurs présences est détectées par le chuintement des portes qu'ils ouvrent. De petits futés (qui semblent d'ailleurs tromper la vigilance des programmeurs qui nous ont confiés : "nous sommes parfois surpris par la réaction des monstres qui font ce que personne ne leur a dit de faire") vont se placer en embuscade dans un endroit clef du jeu, un ascenseur par exemple. La pire espèce attire le héros dans l'embrasure d'une porte et profite de sa connaissance des lieux et de sa dextérité pour prendre le joueur à revers.

EN RESUME

In Extremis s'inscrit dans la tendance du marché des logiciels d'action. Il utilise à merveille des décors réalisés en trois dimensions sur lesquels sont plaquées des textures pixelisées. Le précurseur en la matière se nomme Wolfenstein 3D, suivi de peu par la série des Ultima Underworld.

Face à ses adversaires, In Extremis n'a pas à rougir. Nous sommes en présence d'un logiciel carré, sans bavure et propre à réjouir son public.

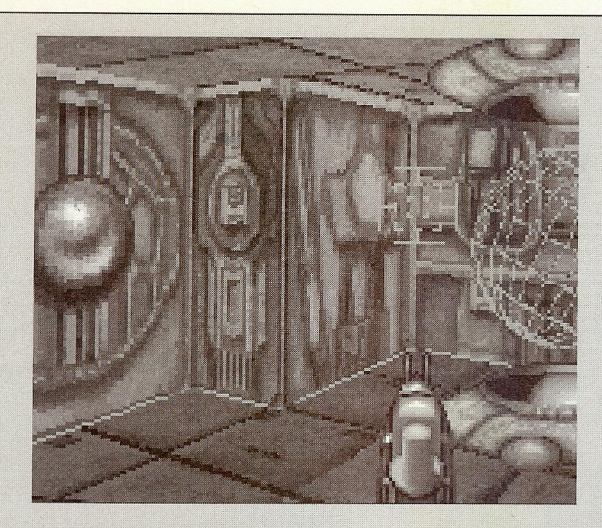
En tout, le logiciel compte plus de dix décors différents et un total de 44 étages à explorer. Ce vaste programme, développé sur un 386 DX 33 sur lequel il se montre très véloce, est réalisé pour tourner sur tous les modèles de processeurs 386. Testé ensuite sur notre machine de référence, un 486 DX 33, aucune différence notable n'a été observée.

La partie sonore du logiciel exploite les deux standards Addlib et SoundBlaster et s'offre le luxe de cracher des sons "réalistes" à travers le haut-parleur interne des PC.

La seule fausse note de cette magistrale symphonie est jouée par cette absurdité de code NEPTUNE qui demande au joueur de se reporter régulièrement à la notice du logiciel.

In Extremis est développé par Blue Sphère et est édité par Delphine Software.

REGARD



INTERVIEW

RENCONTRE DU TROISIEME TYPE

Ils sont trois et se nomment Cyril Trevoan, Erwan Bodenan et Orou Mama. Après avoir fait leurs premiers pas en qualité de salariés d'une maison d'édition, les trois compères ont décidé de voler de leurs propres ailes. Journal d'un pèlerinage:

3DS : Depuis combien de temps œuvrez-vous sur ce premier produit ?

Blue Sphère : En tout, nous allons dépasser l'année de développement. Au départ, nous espérions mettre beaucoup moins de temps. Nous étions surtout poussés par les finances. Une équipe de programmation indépendante qui investit pour produire un logiciel ne reçoit aucun financement. L'accord signé avec Delphine fut un grand soulagement.

3DS : Comment s'est passée la rencontre avec Delphine Software?

Blue Sphère : Nous avons présenté une maquette de notre logiciel à plusieurs maisons d'édition. Avec Delphine, la communication s'est aussitôt établie. Ce sont des gens très "pro" et proches des auteurs. Nous pensons qu'ils sont en mesure de nous comprendre, de comprendre nos problèmes.

3DS : Lorsqu'une équipe décide de développer un logiciel, quelles difficultés rencontre-t-elle ?

Blue Sphère : In Extremis est notre première expérience de développement sur la plate-forme PC. Avant toute chose, il faut construire ses propres utilitaires, découvrir la machine et apprendre à la maîtriser. Cet investissement de départ représente plus de 50% du temps de développement.

3DS : Et l'avenir ?

Blue Sphère : Notre prochain produit ne sortira pas avant deux ans. Il devrait s'agir d'un logiciel exclusivement CD.

3DS : Quels sont les jeux qui vous inspirent ?

Blue Sphère : Comanche et Syndicate.

3DS : Quels conseils donneriez-vous à une jeune équipe qui souhaiterait suivre votre voie ?

Blue Sphère : Le premier conseil est de ne jamais sous-estimer un travail. Les horaires, l'organisation, le manque de confiance et l'autonomie financière sont autant d'épreuves qu'il faut accepter et surmonter. Il faut également éviter le piège qui consiste à se cloîtrer dans une pièce et à ne plus penser qu'à la programmation. De notre côté, nous nous appelons régulièrement pour des raisons techniques, mais également pour parler de la pluie, du beau temps ou d'un film. Orou conseille l'apprentissage du logiciel Stratavision sur Mac pour dessiner.

Cyril est partisan de l'auto formation. Au début c'est plus dur, mais au final, il n'y a rien de tel pour découvrir un langage. Connaître l'assembleur nous paraît également indispensable.

3DS : Peut-on convaincre un éditeur avec une simple maquette d'un logiciel sur papier ?

Blue Sphère : Cette solution est difficilement envisageable si vous n'êtes pas reconnus dans la profession. Il faut avant toute chose prouver à l'éditeur que vous êtes capable de réaliser un produit. Avec une maquette ou un jeu quasiment achevé, tout devient plus facile.

3DS : Quelles sont les grandes différences observées entre un statut de salarié et celui d'un auteur indépendant ?

Blue Sphère : Etre salarié est une grande sécurité. De son côté, un auteur indépendant est toujours sujet aux irrégularités de revenus. C'est pourtant la voie à suivre pour qui désire développer SON propre projet et en récolter les fruits. Avec Delphine, nous avons la chance de lier les deux statuts. Nous n'attendons jamais notre chèque d'avance sur royalties. Cela peut sembler vénal, mais c'est un élément vital pour des indépendants.

3DS : Merci beaucoup, bonne continuation.



3 ALIENS ET UN COUFFIN

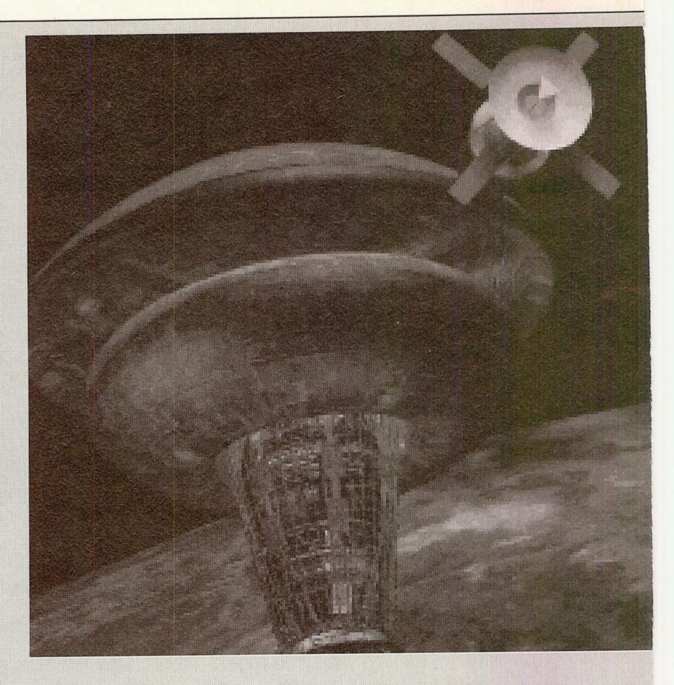
Tous les documents qui illustrent cet article sont issus des trois films qui composent la saga d'Alien. A l'occasion des longues soirées hivernales, la Fox Vidéo nous invite à découvrir ou à redécouvrir cette épopée stellaire. Les trois épisodes, Alien, Aliens et Alien 3 sont rassemblés au sein d'un somptueux coffret. Pour ravir vos proches, osez mettre un "huitième passager" dans la hotte du père Noël !

REGARD

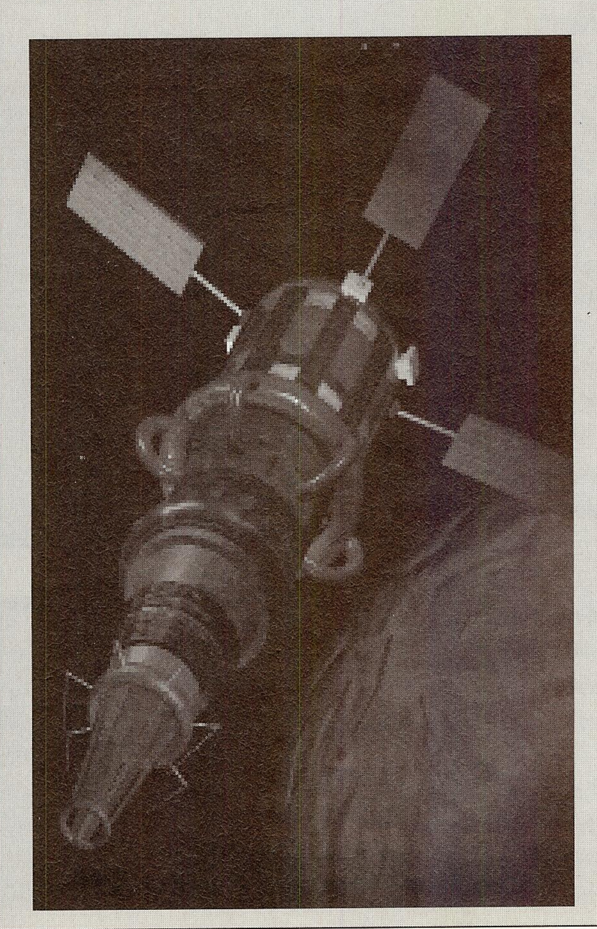
de Christian Roux

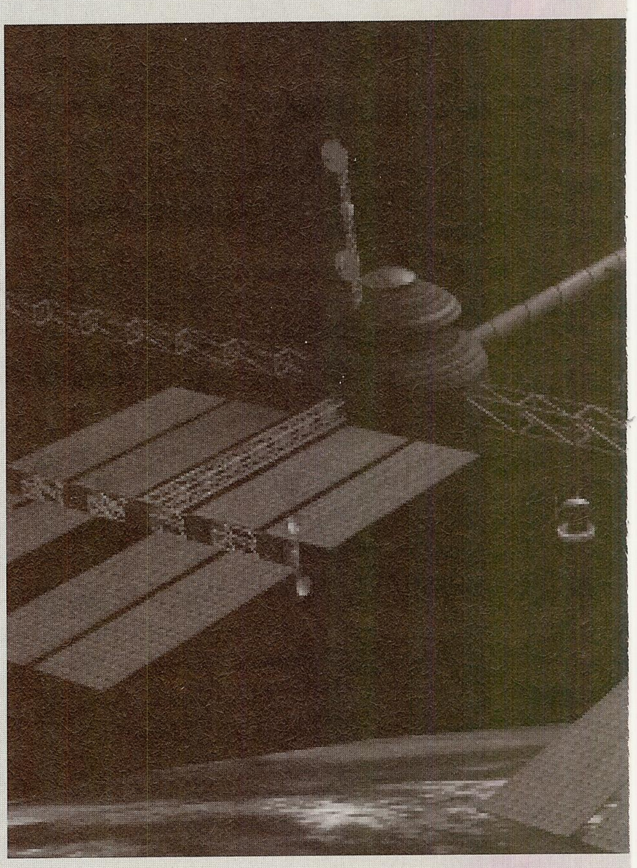
OUTPOST "LA ROUTE DES ETOILES"

Plus connu pour ses logiciels d'aventure – qui n'a jamais entendu parlé du célèbre King Quest ou ne s'est répandu en éloges devant le désopilant Leisure Larry Suit ? – la société américaine Sierra se lance sur la route des étoiles. Dans cette simulation économique et hautement stratégique, les explorateurs vont découvrir un univers renversant.



La conquête spatiale n'aura jamais été si aguicheuse. Imaginez un logiciel ludique qui conjugue la gestion de collons hors monde aux images dignes des plus grandes fictions cinématographiques. Cette vision futuriste sera une réalité sur PC et compatible vers le milieu de l'année 1994.





Dès la page de présentation, le ton est donné. Le jeu exploite des graphismes avec une résolution de 640 par 480 pixels et une palette de 256 couleurs. Toutes les planches du jeu sont réalisées en images de synthèse. Des séquences animées évoluant avec une fluidité impressionnante marquent

MOTHERSHIP CONFIGUTATION DISPLAY

WEATHERSAT

SEED FACTORY CROSS SECTION

chaque étape du jeu. Quand la simulation laisse le regard du joueur vadrouiller, elle interpelle son intelligence pour des phases de gestion de la jeune colonie spatiale. . Tous les ingrédients sont réunis pour combler les découvreurs de nouveaux mondes, des bases spatiales, des satellites, des navires stellaires, des canons anti-météorites, une guerre bactériologique contre les virus locaux et bien d'autres traces d'exotisme. Mais place aux images, place au rêve... Le logiciel Outpost est annoncé par la société Sierra, sortie prévue : premier semestre 1994.



REGARD

de Christian Roux

INCA 2 "WIRACOCHA"

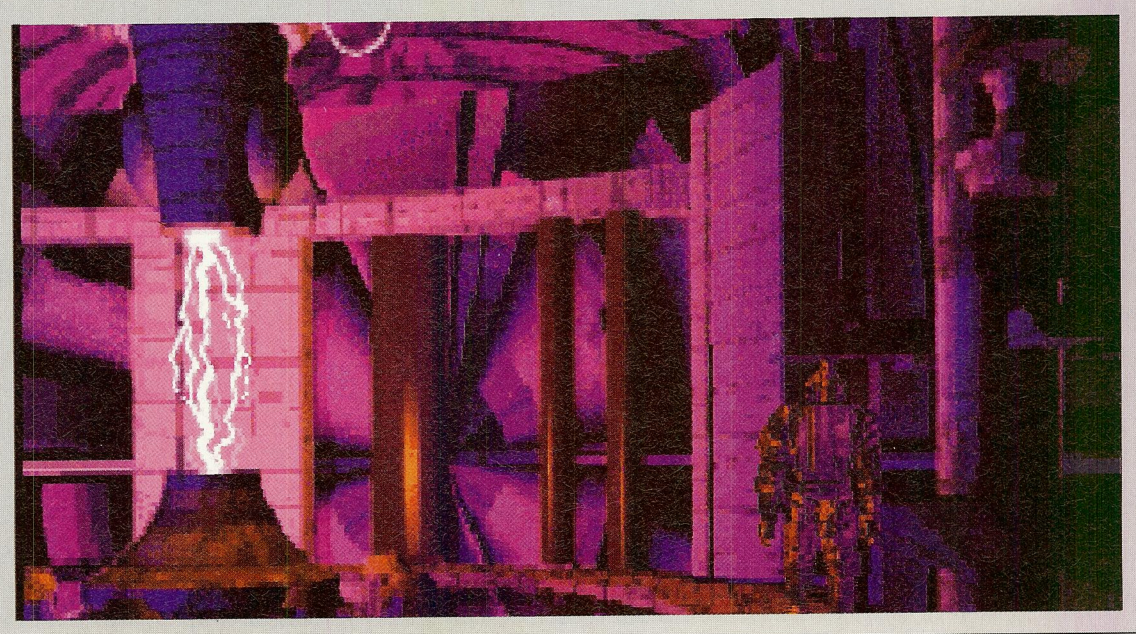
La civilisation Inca est une fresque restée inachevée pour les sociologues et les scientifiques qui tentent d'en saisir toutes les nuances. Coktel Vision convie les joueurs à un fantastique voyage au cœur du temps.

Le scénario d'Inca 2, petit frère d'Inca (1992), peut selon la largesse des esprits être considéré comme une fiction ou un récit historique.

Le premier épisode débute en 1525, soit sept ans avant l'arrivée de Pizarro au Pérou. Le sage Huayna Capac a reçu le don de prescience. Il sait que les conquistadores marcheront bientôt sur sa cité. Ce n'est pas tant leur nombre qu'il redoute, mais la puissance que ces hommes représentent. Le peuple Inca possède un grand trésor que le Grand Inca décide, par sagesse, d'envoyer dans les étoiles. En découvrant le pays, les conquistadores tombent sous le charme de cette civilisation et des richesses qu'elle possède. C'est plus tard que les hommes s'interrogent au sujet du peuple du soleil, en particulier à propos de ces fameuses lignes tracées sur le sol qui semblent s'adresser aux étoiles. Combien de secrets se sont envolés avec la découverte du nouveau monde ?

A l'aube du deuxième millénaire, un monolithe déchire l'espace. A bord de l'étrange astronef, El Dorado, l'homme dont parle la prophétie. Dans le premier logiciel, El Dorado réveille le pouvoir des Incas en assemblant les trois pouvoirs. Il est le devenu le nouvel Inca, celui qui reçoit les dons du soleil Inti.

Dans le présent épisode, El Dorado règne sur la terre. La seule puissance qui s'oppose au repos du monde est le conquistador Aguirre. Ce dernier projette, depuis la première histoire, de renverser le pouvoir du Grand Inca. Sa dernière tentative en date dépasse toutes ses espérances. Le fils d'El Dorado se lance tête baissée dans le piège. Prévenu, le Grand Inca tente d'intercepter le vaisseau de son fils...



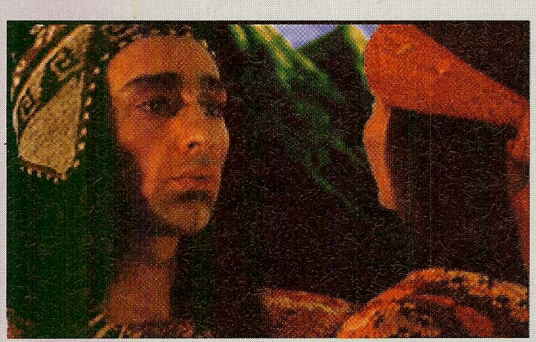



En début de partie, le joueur incarne Atahualpa, le fils d'Eldorado. L'espace est constellé de navires qui déchargent leurs rayons meurtriers sur son astronef. La lutte est inégale.



Par la suite, vous dirigez de nouveau les pas d'El Dorado. L'aventure guide l'Inca sur de nombreuses terres où il doit user de sa sagesse pour délier les langues et dénouer les énigmes. Il faut reconnaître que certaines parties du jeu donnent du fil à retordre aux participants. Rassurez-vous, dans les cas extrêmes, quelques conseils sont délivrés par le programme.

Une grande partie du jeu se déroule en extérieur avec des scènes d'actions hallucinantes. Si dans les premières vous vous



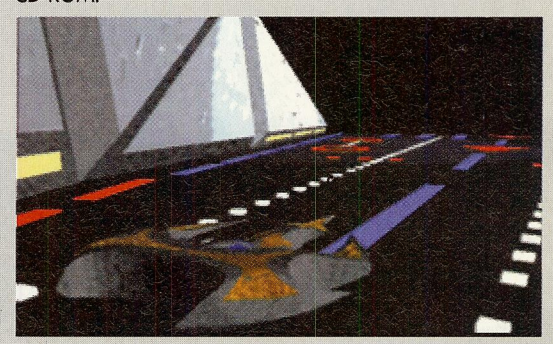
contentez d'admirer le paysage – la séquence dans laquelle un vaisseau survole des îles est tout simplement somptueuse –, les secondes requièrent toute votre attention. Les phases de combats dans l'espace bénéficient d'une bonne réalisation, passant automatiquement d'une vision intérieure à un plan panoramique lorsqu'une action particulière est négociée (l'explosion d'un navire, un looping ou encore une esquive).

Pour répondre à chaque catégorie de joueurs, Inca2 présente différents degrés de difficultés. Plus le héros est doué dans les scènes d'action, plus ces dernières sont longues et inversement.

La réalisation d'Inca 2 est impressionnante. Le programme conjugue avec bonheur des animations et des objets réalisés en trois dimensions avec des images dessinées à la main ou issues de séquences vidéo. Lors de sa sortie, fin novembre, le logiciel offrira un environnement sonore envoûtant avec de superbes musiques composées par Gilles Douieb (cet instrumentiste a fait partie du groupe "Il était une fois" et travaillé aux côtés de Bernard Lavillier et de Bill Deraime). Il proposera également, en option pour la version chargée sur disque dur, des dialogues numérisés et entièrement restitués en langue française.

Inca 2 est une étape indispensable à tout périple digne de ce nom !!!

Le logiciel Inca 2, édité par Coktel Vision, est annoncé pour la fin du mois pour PC en version disque dur (les voix numériques sont alors livrées sur disquettes additionnelles) et CD-ROM.



REGARD de Christian Roux

ACES OVER EUROPE

Après s'être penché avec Aces Of The Pacific au-dessus du Pacifique, la société Dynamix explore l'Europe sur fond de seconde guerre mondiale. Voici un logiciel exemplaire qui laisse loin derrière lui des produits comme Strike Commander.

Les simulations de la série Aces est très classique : elles se contentent de graphismes sommaires mais détaillés au possible. Les scénarios proposés sont nombreux et variés. Toutes les missions consignées par un pilote de carrière durant la Seconde Guerre mondiale sont ainsi explorées. Cela va du simple duel aérien à l'attaque de sites de lancement de missiles V1, en passant par le sabordage de navires ennemis ou l'escorte de bombardiers.

Les pilotes peuvent s'engager dans l'une des trois forces aériennes présentes en Europe, à savoir la R.A.F., l'USAAF ou la Luftwaffe. Les appareils simulés par le programme changent en fonction du type de mission. Lors des phases d'entraînement, les joueurs choisissent leurs appareils, ceux des adversaires et règlent les conditions de vol.

Lorsque les jeunes officiers se sont fait les dents sur de petites missions, ils peuvent gagner le front. Ils entrent alors dans le menu des carrières. Ce mode de jeu propose aux pilotes d'endosser la l'uniforme d'un militaire et de voler pour l'un des trois pays en présence. La carrière du pilote est suivie par le programme qui lui offre de nouvelles missions, des changements d'affectation, des promotions, des victoires et des défaites. Au fil des parties, la guerre s'organise. Les missions sont plus audacieuses et les véritables héros de moins en moins nombreux.

La simulation est réduite à sa plus simple expression. Un classique joystick – le programme reconnaît et exploite les fameux manches de la gamme Thrustmaster (manche et sélecteur d'armement) distribués en France par Néocom – ou quelques touches du clavier permettent de tirer partie de toutes les ressources de son appareil. Sur ce point les puristes resteront sur leurs faims mais seront en revanche comblés par le réalisme des missions. En vol, les canons s'enraient, un soleil dans les douze heures éblouit sans parler des impacts de balles qui s'accumulent sur



la planche de bord. Lors des vols en escadrille, la radio doit être utilisée pour communiquer avec les autres membres du groupe. Les messages vont des simples avertissements ("Appareil dans vos 4 heures...") aux appels de détresse ("Débarrassez-moi de cet appareil qui me colle aux ailes...").

Lorsque l'objectif de la mission est atteint, il convient de rentrer à la base. Pour que le jeu reste simple, le programme propose aux pilotes de sauter toutes les phases jugées trop longues comme les phases d'approche d'une cible et les retours à la base. En pareil cas, le pilote peut décider d'engager la procédure en appuyant sur une touche du clavier. L'action reprend son cours normal si des appareils ennemis sont détectés ou la piste d'atterrissage est atteinte. Une nouvelle touche permet également de regagner le sol de manière automatique.

Tous les éléments du jeu sont paramétrables. Les pilotes passent alors du banal jeu d'action à une lutte acharnée dans les airs. Les tirs ennemis sont précis et meurtriers. Si un appareil se place dans vos six heures, vous n'avez que quelques secondes pour vous effacer. Il ne faut pas compter avec les autres pilotes de votre escadrille pour se tirer de ce mauvais pas. Ils ont leurs propres problèmes ou sont trop éloignés de votre position pour intervenir. Plus que jamais dans une simulation aérienne, il faut surveiller le ciel pour tenter de contrer les ruses de l'ordinateur.

Dans le mode de jeu Carrière, les adversaires prennent rapidement le dessus. Commence alors un incessant ballet d'appareils. Difficile dans ces conditions de se concentrer sur sa cible.

L'un des points fort des produits édités par Dynamix réside dans la présence d'un logiciel qui simule un magnétoscope : toutes les missions peuvent être enregistrées, sauvegardées et visualisées sous de nombreux angles.

Avec Aces Over Europe, la société Dynamix signe une grande simulation aérienne. Le logiciel est ouvert à un vaste public, du passionné au curieux. Fait intéressant, le produit est entièrement francisé (manuel et textes à l'écran). Le programme se contente d'un simple processeur 386 cadencé à 25 MHz, de 2 Mo de Ram, d'une carte vidéo et d'un écran supportant l'affichage VGA. Tous les standards de cartes sonores sont reconnus.

Aces Over Europe, édité par Dynamix, est disponible sur le marché français à partir de la fin du mois de novembre.



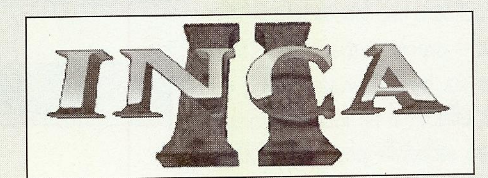


&

COKTEL VISION

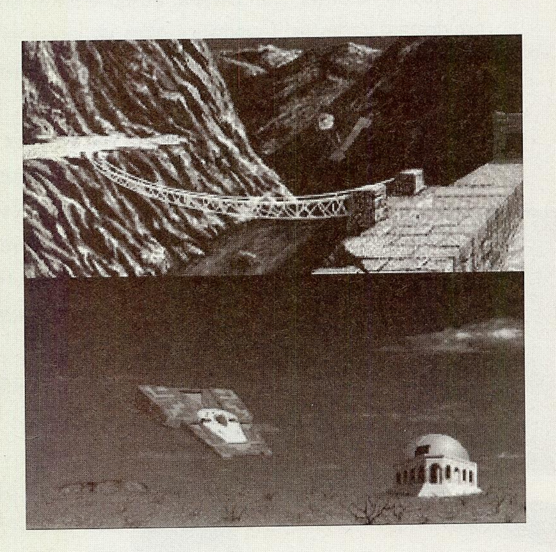
vous offrent

200 DÉMOS PC CD-ROM DE



découvrez la suite de ce film interactif mélant à la fois énigmes, déplacements et combats dans une grande variété de décors !





Bullletin réponse à retourner à : COKTEL VISION-E.KREUZ, Parc Tertiaire de Meudon, 5, rue Jeanne Braconnier - 92366 Meudon la Fôret cedex.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal: .... Ville : ....
PC : .... CD-ROM : ....

INTERVIEW

La société Microsoft, leader mondial de l'édition de logiciels pour micro-ordinateurs, s'intéresse désormais au marché dit Grand public. Un nouveau label "Microsoft Home" sera créé à cette occasion pour différencier les produits destinés au marché professionnel de ceux destinés au marché domestique. Ce dernier représente actuellement plus de 1 millions de PC et compatibles. Thierry Gille, chef de produits Grand public chez Microsoft France, répond à nos

3DS: Les ventes de Flight Simulator 4 ont cessées depuis quelques mois, le public attendant patiemment la sortie de la version 5.0. Pouvez-vous nous dresser le bilan de feu FS4?

Thiéry Gille: Microsoft Flight Simulator 4 est toujours d'actualité à travers ses nombreux utilisateurs. On peut estimer à plus d'un million le nombre d'exemplaire vendu depuis son lancement il y a quatre ans. De plus cette version est toujours commercialisée sur les plateformes Macintosh. Enfin les nombreuses extensions de Microsoft Flight Simulator 4 restent compatibles avec cette nouvelle version 5.0. Bien sûr nous espérons que la plupart de nos utilisateurs de Flight Simulator 4 migreront vers la version 5.0 pour béneficier de ses évolutions et de ses nouveautés. Comme par exemple le réalisme des graphismes avec des images détaillées, la représentation du monde réelle avec coordonnées en latitude et longitude, un vol d'initiation pour prendre en main l'environnement ...

3DS: Microsoft s'est certainement fixé des objectifs de vente de la nouvelle version de Flight Simulator, pouvez-vous nous en donner quelques détails ?

T.G.: Dans le courant du mois de septembre 250 000 exemplaires de Flight Simulator 5 ont été mis en vente aux Etats Unis. 50 jours après nous étions déjà en rupture de stock ! Ces chiffres parlent d'eux-même non ? Avant la fin de l'année nous aurons peut-être réussi à dépasser sur le seul territoire nord américain les ventes réalisées par FS 4 en plusieurs année sur le plan mondial. Nos objectifs pour la France sont actuellement de 30 000 ventes d'ici noël.

3DS: Restons dans les chiffres. Que représente le marché des "add-ons" scénarios, utilitaires, et appareils?

T.G.: Disons qu'en moyenne, trois logiciels Flight Simulator 4 ont généré la vente d'un "add-on". Il y eut plus de cinquante de titre commercialisés sur FS4 par des sociétés telles que Mallard, Colorado, Sublogic... faites le calcul.

3DS: Microsoft sort deux scénarios pour FS5, Paris et New York. Cela signifie-t-il que la politique de Microsoft ait changé en matière d'add-on ?

T.G.: Les scénes Microsoft Paris et Microsoft New York font dorénavant parties des extensions que Microsoft va proposer. D'autres scénes seront d'ailleurs commercialisées dans le futur. L'objectif n'est pas de concurrencer les éditeurs externes mais de proposer un ensemble d'extensions complémentaires et d'une qualité la plus proche de celle que Microsoft souhaite préconiser en matière de réalisme d'images. Maintenant que la terre entière est représentée dans Microsoft Flight Simulator 5, une cohérence des extensions en particulier pour les scénes est nécessaire. Par exemple si vous voulez faire le tour du monde depuis Paris jusqu'à Sidney sans discontinuité en construisant un scénario avec les différentes scénes proposées, alors il sera nécessaire de pouvoir intégrer la même technologie de base de données.

3DS: Microsoft lance un nouveau label "Microsoft Home", label réservé aux logiciels dit grand public ou de grande consommation. Quel type de communication allez-vous mettre en place pour le faire connaitre?

T.G.: Nous communiquerons bien évidement par voie de presse mais la véritable campagne d'information de Microsoft Home débutera en janvier 1994, je pense que nous serons à même d'en reparler très prochainement. D'ici là Flight Simulator qui porte ce label aura été lancé en France et aura bénéficé d'une campagne de promotion exceptionnelle orchestrée par la Fnac. Je crois savoir d'ailleurs que 3D-Simulation participera dans une certaine mesure à cette opération.

3DS: Quels sont les produits que vous allez véritablement réunir sous le label "Home"?

T.G.: Le label "Microsoft Home" sera apposé aux produits destinés à la famille, tant pour les parents que pour les enfants. Ainsi Microsoft Money pour la gestion de ses finances personnelles, les titres multimédias tels que Microsoft Encarta, une encyclopédie interactive sur CD-ROM, Microsoft Cinemania pour les passionnés de cinéma, des futurs produits destinés aux enfants et bien sûr Microsoft Flight Simulator. Cette liste de produits n'est pas exhaustive et elle se complétera en cours d'année. En fait ces produits auront pour objectif de répondre aux besoins de gestion personnelle, de recherche d'informations tout en suscitant la curiosité et une part de créativité.

THIÉRY GILLE DIGETS

Diplômé de l'Université de Technologie de Compiègne, Thierry Gille a débuté sa carrière comme ingénieur de développement logiciel chez Syseca, SSII appartenant au groupe Thomson-CSF. Puis il a entamé une carrière commerciale et marketing chez Rank Xerox. Il entrera chez Microsoft France en août 92 comme chef de produits Visual Basic un langage de développement destiné aux professionnels du développement et au grand public.

Un an après il devient chef de produits sur une gamme de produits orientés grand public. Microsoft Flight Simulator fait partie de cette gamme.

SIMULATION

FS5 Add-on

Paris est le premier titre d'extension au logiciel Flight Simulator V édité par Microsoft. Il propose aux pilotes un magnifique voyage au-dessus de la capitale française.



PARIS: VISITE TOURISTIQUE

PAR CHRISTIAN ROUX

Naviguant plus haut que les houleux désaccords du GATT, l'industrie ludique informatique se contente de satisfaire son public. Pour preuve d'un échange culturel prolixe, le géant américain Microsoft se penche sur l'île de France. Le survol de la région comprend, outre une visite de la capitale et de ses monuments, la découverte de la proche banlieue, de la Défense au parc d'Euro-Disney. Les pilotes gagnent Paris à partir des aéroports locaux. La représentation des pistes est très sobre. Certains puristes regretterons cette absence de détails aux abords des terrains avec notamment des infrastructures un peu trop sommaires. L'aérogare n°1 de Charles de Gaulle est, par souci d'économie, peu réaliste.

DE NOUVELLES TEXTURES

En se dirigeant vers la capitale, le paysage se transforme rapidement. Des textures composées de rectangles gris sont plaquées sur le sol pour marquer la banlieue urbaine et industrielle. En quittant Charles de Gaulle, les avions se dirigent vers La Courneuve. Au loin, le Sacré Coeur culmine. Le tissu urbain principal, Paris



centre, reçoit une nouvelle texture au sol.

Cette dernière est un véritable patchwork de couleurs fauves et de polygônes grisâtres. Les lots d'habitations sont encadrés par des rues qui se mêlent et s'emmêlent sans respecter les artères principales de la cité. Il n'est pas rare de découvrir une chaussée qui se jette dans la Seine ou passe sous un édifice !!!

Cette vision est choquante lors des vols à basse altitude et pertube les pilotes qui devront se fier aux monuments pour le vol à vue. En s'éloignant du sol, le rendu gagne en réalisme et le véritable voyage peut commencer.

LES MONUMENTS

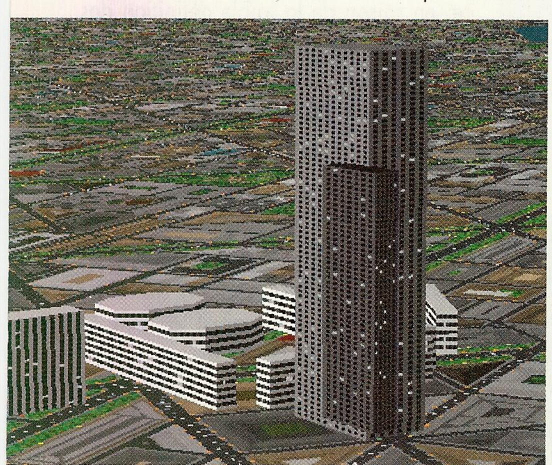
Côté monuments, ce module d'extension démontre que Flight Simulator V peut se montrer un excellent architecte. Tous les principaux édifices sont présents. Ils bénéficient d'une modélisation très poussée.

Chaque bâtiment est représenté avec ses justes dimensions et un habillage maison. Le Sacré Coeur, l'Ecole Militaire et le Louvre sont parmi les plus réussis. Les façades des bâtiments sont peintes avec des textures spécifiques. Le Palais Omnisports de Bercy est par exemple teint en vert pour ses célèbres "murs-pelouse".

Au chapitre des grands absents, nous trouvons les fameux ponts de Paris sous lesquels bon nombre de pilotes aurait aimé tenter un passage ou deux. Les amateurs de sensations fortes peuvent se racheter des frissons avec le jambage de l'Arc de Triomphe, les dessous de la Dame Eiffel ou encore la pelouse du parc des Princes pour y négocier un atterrissage remarqué.

LA VILLE LUMIERE

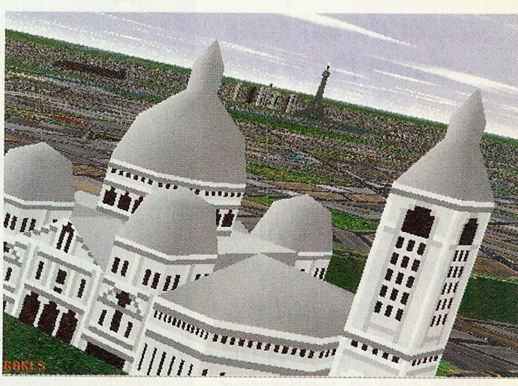
Paris est belle la nuit. Avec Flight Simulator V, ce module d'extension répond à l'attente du public. La cité brille de tous ses feux. Les textures au sol possèdent des pixels colorés et chaque bâtiment des illuminations. Le Tour Eiffel revêt un habit de couleur jaune tandis qu'en la cathédrale Notre-Dame, les vitraux, éclairés de l'intérieur, resplendissent. Le titre Paris est sans conteste le plus vaste et le plus représentatif des lieux survolés par le logiciel Flight Simulator V. A ses côtés, les villes de Chicago ou de New-York (livrée avec le pack de base) ne présentent que peu d'intérêt.



Nous pouvons cependant regretter que la cité n'ait pas reçu de textures sattelites, à l'instar de San-Francisco et des zones urbaines plus chargées en détails.

Paris reste malgré tout un titre indispensable.







COMMENT ACCELERER LA SIMULATION...

Pour fonctionner correctement, le scénario de Paris demande énormément aux machines. Le 486 DX 33 que nous vous conseillions lors de la présentation de Flight Simulator V avoue vite ses limites. Les chargements de scènes sont fréquentes. Nous vous recommandons dès lors de conserver cette référence de processeur mais d'investir dans un ensemble disque-dur très véloce. Un contrôleur SCSI ou SCSI-2 couplé avec un lecteur efficace feront parfaitement l'affaire. Rappelons cependant que la norme SCSI-2 autorise des transferts de l'ordre de 40 Mo/s par lots de 32 bits. La majorité des lecteurs (à moins de disposer d'un budget en conséquence) atteint tout juste un débit de 6 Mo/s. Un contrôleur IDE Vesa Local Bus avec une mémoire cache de l'ordre de 8 Mo peut également être envisagé car performante (nous utilisons le conditionnel car nous n'avons pu essayer une telle solution. N'hésitez par à nous faire part de vos expériences en la matière), les données étant stockées dans la mémoire de votre contrôleur.

FS5 Add-on

La ville de San Francisco avec son fameux pont suspendu est sans doute l'une des cités les plus réputées de la côte ouest des Etats-Unis. Le module d'extension à Flight Simulator 5 consacré à cette ville est le premier d'une longue série à présenter des textures issues de l'imagerie satellite.

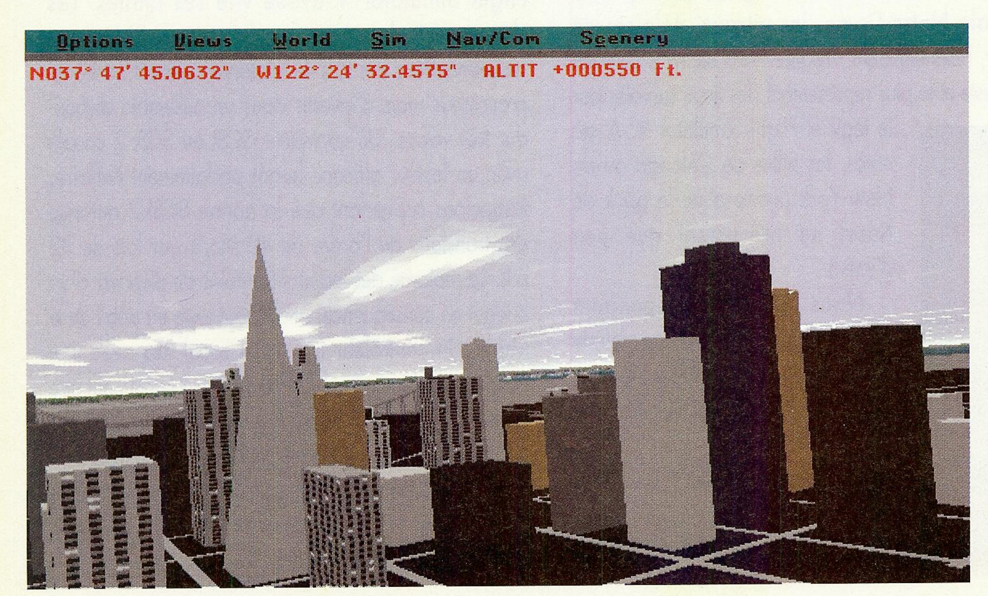


SAN FRANCISCO : HYPERRÉALISME !

PAR CHRISTIAN ROUX

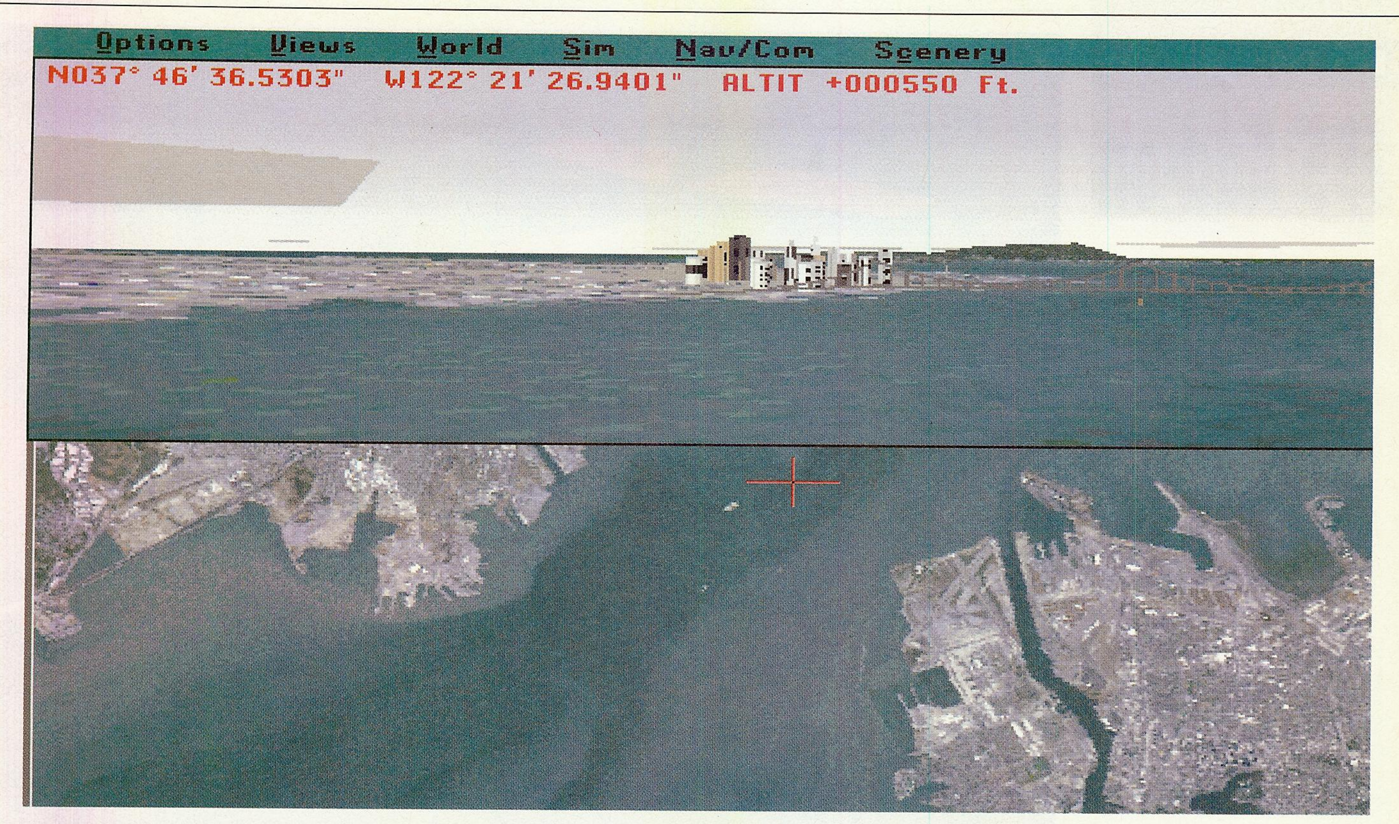
Plus que tout autre produit, Flight Simulator V permet de survoler des mondes réels. Jusqu'à présent, les pilotes devaient se contenter de pâles images composées de polygones et de textures plaquées sur le sol peu réalistes (*voir à ce sujet les hideux carrés qui jalonnent la capitale Française*). Le scénario intitulé San Francisco introduit la notion d'imagerie satellite.

Au départ un cliché numérique est enregistré à partir d'une altitude élevée. L'image est ensuite découpée en zones de petites dimensions pour être projetée sur les décors en 3D de FS5. Chaque surface au sol reçoit sa représentation photographique. Pour éviter de saturer les mémoires, FS5 se contente d'afficher à l'écran les zones qui sont directement aux abords de l'appareil.



A faible altitude, les écrans présentés par le programme ne sont pas impressionnants et ce, en raison de la faible définition des images satellites (un pixel à l'écran représente une surface au sol de plusieurs mètres). Avec de de l'altitude, le visuel prend son vrai visage. Le résultat est très réaliste. Chaque élément se détache des autres. On distingue aisément les bassins portuaires, les zones urbaines, les plaines cultivées et les collines qui encadrent la cité.

Le tableau s'assombrit devant la gourmandise affichée par ce scénario. Le titre San Francisco comprend six disquettes HD pleines à craquer de fichiers compactés.



terre, mer, montagne aux textures d'image satellite et affichage en temps





Décoller d'une des pistes proposées par le scénario demande une grande patience. Le programme charge en mémoire toutes les zones graphiques qui jouxtent votre position et les affiche une à une. Sur un 486 DX 33 (affichage VLB en 640 x 400 et 256 couleurs, 4 Mo de Ram et un disque dur avec contrôleur VLB), la scène met plus d'une minute pour se dessiner à l'écran et rendre la main au pilote.

Ce scénario se renouvelle dès que l'avion change de zone : dans pareil cas, le programme va charger en mémoire les nouveaux carrés d'image et retirer ceux que vous ne pouvez plus voir. Cela devient rapidement agaçant.

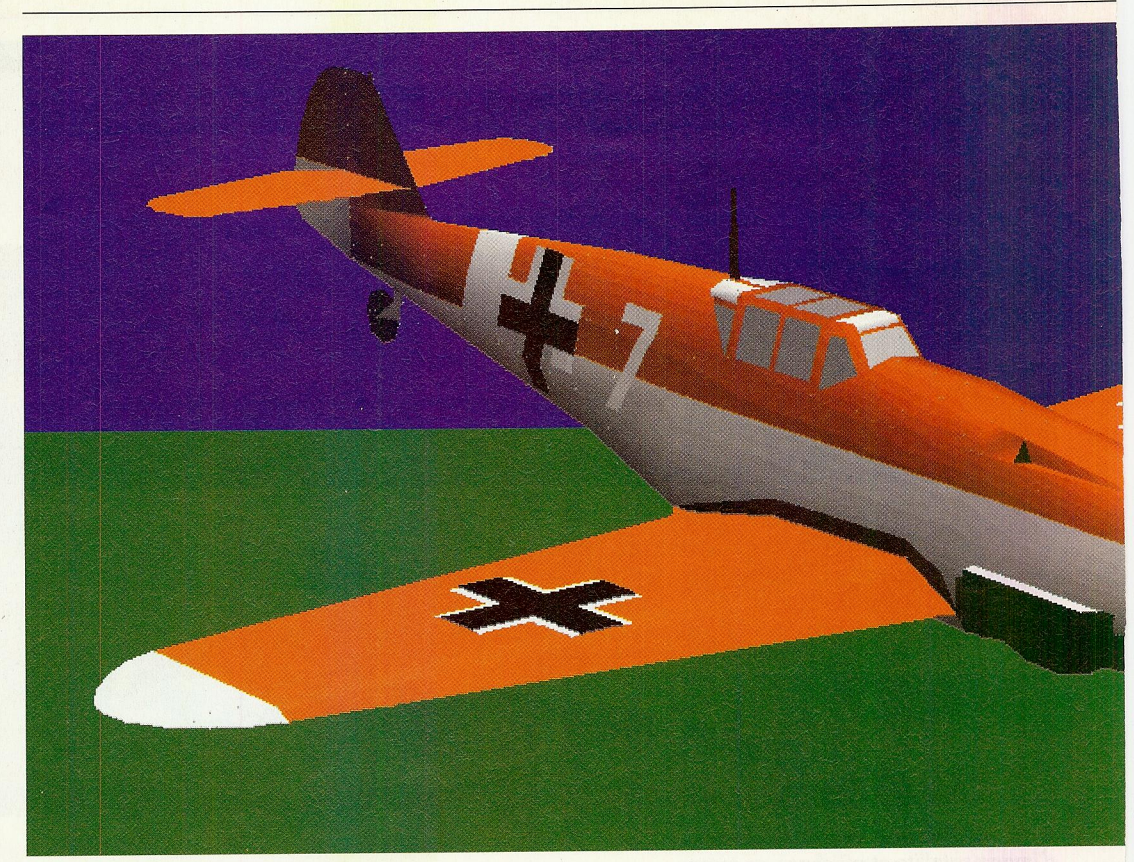
La seule parade que nous avons trouvée consiste à réduire au minimum le degré de détails au sol et à opter pour un affichage 320 x 200 pixels en 256 couleurs.

Une autre solution consisterait à revendre notre vieux 486 DX 33 pour un pimpant Pentium avec 128 Mo de mémoire vive !!!

La solution la plus viable pour ce type de produit passera peut-être par le support CD-ROM et les lecteurs de nouvelles générations à quadruple vitesse.

En attendant, les pilotes conserveront ce titre comme un superbe objet d'art à placer derrière une vitrine. Les plus patients vont passer leurs journées à optimiser les performances de leurs machines afin de rêver au-dessus de la baie de San Francisco.

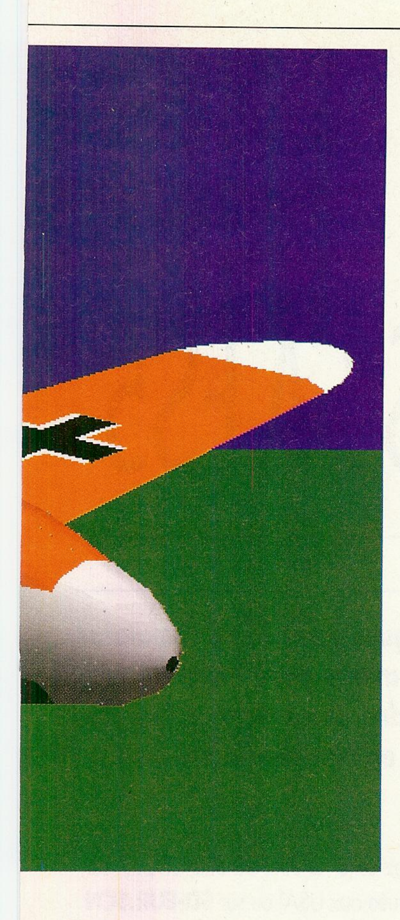
FS5 Add-on

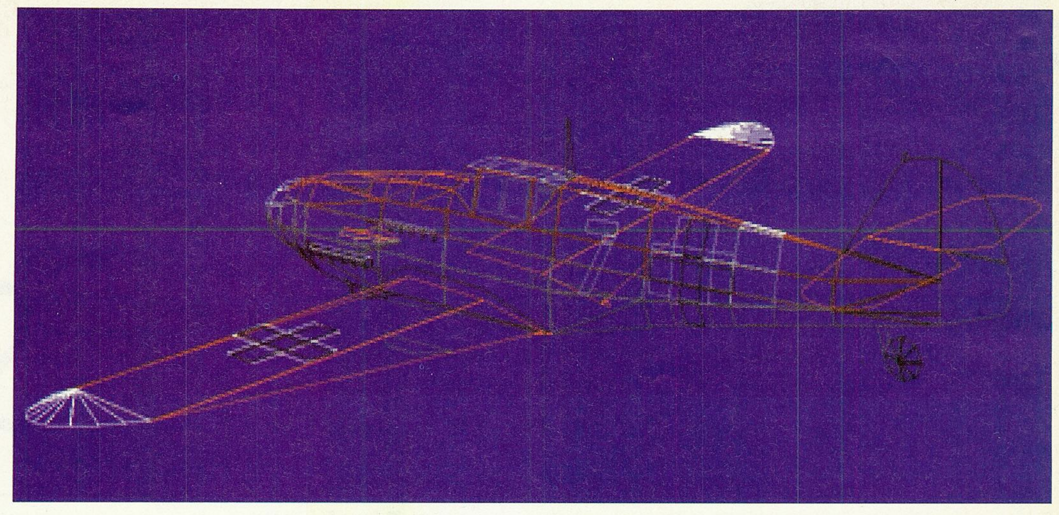


ACE MAKERS: EX WARBIRDS

PAR JACQUES HALBRAN

Au fait de l'actualité concernant Flight Simulator, nous nous devions de rendre une petite visite à l'un des développeurs français d'add-on pour ce logiciel le plus en vue actuellement. Cet auteur est d'ailleurs l'un des rares programmeurs à développer des produits pour FS5. BAO aux Etats-Unis a déjà produit San Francisco et Washington, Microsoft se prépare à sortir Paris et New York, le cinquième add-on pour Flight Simulator 5.0 sera français. Son auteur, Rémi Laven vous propose ces images exclusives de deux des appareils qu'il développe. Ces avions connus sous le nom de "Warbirds" (version FS4) deviendront "Ace Makers" (les faiseurs d'as) sous FS5.



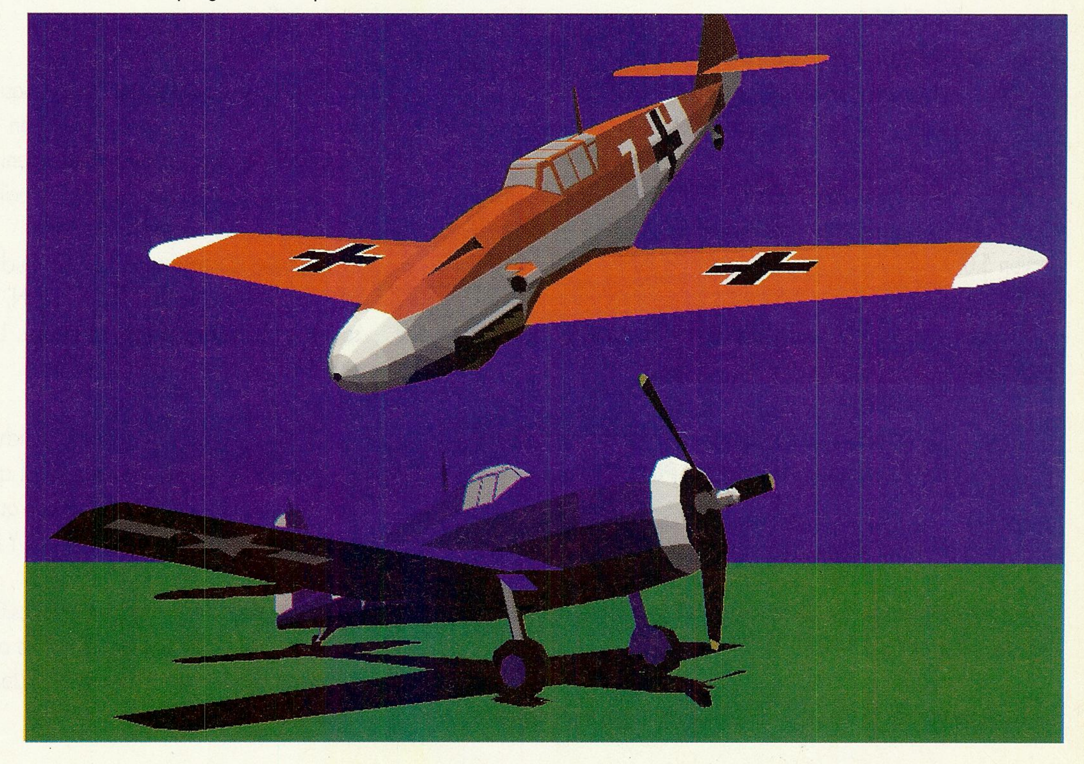


Réaliser un appareil de qualité sur FS4 prenait à peu près une soixantaine d'heurs. Sur FS5 le temps de développement est doublé voir triplé. En effet la résolution n'est plus la même (l'outil de développement est en 1024 par 768), le nombre de vecteur est bien largement supérieur au précédent outil, ensuite il faudra à nouveau une semaine pour créer un tableau de bord spécifique à chaque appareil, enfin sept jours de plus ne seront pas de trop pour rentrer toutes les caractéristiques de vol et les spécifications techniques de l'appareil.

L'outil de développement des add-on pour FS5 permet de travailler avec une précision voisine du milimètre. Cela a pour conséquence de pouvoir créer des avions aux cotes en tout points respectées, de pousser le soucis du détails au point de ne plus faire de différence entre l'avion informatique et son modèle. C'est d'ailleurs ce qu'aime Rémi Laven, maquettiste passionné, il retrouve avec ce programme les joies du modèle réduit.

Rémi Laven est avant tout musicien professionnel. Il joue principalement du trombone dans l'orchestre de jazz de Marc Laférière. Son intérêt pour Flight Simulator fu bien tardif, il y arriva par le biais de SEE en 1992. C'est ce produit qui déclencha une nouvelle passion. SEE lui permettait alors d'ajouter des portes et des fenêtres aux batiments produits par Designer, de créer des scènes dynamiques (voir Arcachon "disquette du mois")... Très vite son talent fu reconnu, il produisit Turbo FS4, puis la série d'appareils nommée "Warbird". Rémi Laven développe également un scénario pour FS5.

Tout autant que la musique et bien avant la simulation, Rémi Laven possède une autre passion, l'Égypte. Il y a déjà effectué sept voyages et a même développé un programme d'écriture en hiéroglyphe.



FS5 PRATIQUE

TRANSFERT DE SCÉNES DE FS4 À FS5

PAR RÉMI LAVEN

Vous avez été nombreux à nous téléphoner ou à nous écrire pour savoir jusqu'à quel point Flight Simulator version 5.0 pouvait être compatible avec les fichiers de Flight Simulator 4. Nous avons posé la question à Rémi Laven qui est en France certainement la personne la plus à même de répondre. Dans l'état actuel des choses, il semble que seul les fichiers Scènes soient récupérables. Rémi Laven vous en propose la solution.

1 - Placez-vous dans le répertoire de FS4.

2 - Copiez les fichiers suivants dans le sous-répertoire **SCENARY** de FS5:

F1
SD-EUR.SCN
***.SCI**

Exemple: supposant que FS4 est dans le répertoire **C:\FS4** et FS5 dans le répertoire **C:\FS5**, validez successivement les quatre commandes suivantes:

CD C:\FS4
COPY F1 \FS5\SCENARY
COPY SD-EUR.SCN \FS5\SCENARY
COPY *.SC1 \FS5\SCENARY

3 - Si vous désirez récupérer pour FS5 des fichiers de MODES de FS4, copiez ces fichiers dans le sous-répertoire **PILOTS** de Flight Simulator version 5.0.

Exemple: vous désirez copier **ORLY.MOD** et **GENEVE.MOD**, validez successivement les trois commandes suivantes:

CD C:\FS4
COPY ORLY.MOD \FS5\PILOTS
COPY GENEVE.MOD \FS5\PILOTS

4 - Lancez Flight Simulator 5

5 - Tapez la séquence de touches **ALT-C-S** (ou utiliser la souris) pour accéder à l'écran "SCENERIES LIBRARY".

6 - Appuyez sur la touche **7** du pavé numérique pour activer la "BARRE DE SÉLECTION";

A l'aide des touches fléchées, amenez cette "BARRE DE SÉLECTION" sur **F1** (si vous compter utiliser une scène située aux USA) ou sur **SD-EUR.SCN** (pour une scène européenne).

Ne validez pas encore.

Dans les deux cas, un bouton de sélection s'active en bas et à gauche de l'écran.

7 - Appuyez sur la touche S pour afficher la liste des fichiers ***.SC1** disponibles et amenez la barre de sélection sur la scène de votre choix.

Validez deux fois (une fois pour chacune des deux sélections que vous venez d'effectuer).

8 - Il ne vous reste plus qu'à vous positionner dans la scène choisie. Il est possible de le faire manuellement en utilisant la fenêtre **SET EXACT LOCATION** (consultez pour cela le manuel de FS5).

Néanmoin il est beaucoup plus facile de sélectionner l'un des modes copié depuis FS4 comme suit:

Appuyez ssuccessivement sur les touches **ALT-O-U** (ou utilisez la souris) pour accéder à la fenêtre SIMULATION, amenez la BARRE DE SELECTION sur le mode de votre choix et validez. La scène FS4 est maintenant prête pour l'utilisation sous Flight Simulator 5.

NOTE: Il est fort probable que le fichier de mode qui positionnait votre avion sous FS4 ne convienne pas tel quel sur FS5. Le problème le plus fréquent étant une différence d'altitude qui se traduit par un crash immédiat (en appuyant rapidement sur la touche Y l'on évite l'accident).

La solution définitive consiste à repositionner soigneusement l'appareil en corrigeant manuellement tout ce qui ne convient pas, puis à sauvegarder le nouveau mode au standard FS5 (les MODES de FS4 se nomment SITUATIONS sous FS5).

3D-SIMULATION VA BIENTÔT PARAITRE EN LANGUE ITALIENNE, ESPAGNOLE ET ANGLAISE. NOS PUBLICATIONS VONT COUVRIR L'EUROPE DÈS LE NUMÉRO 2 DATÉ JANVIER. PROFITEZ DE CETTE DYNAMIQUE POUR ÉLARGIR VOTRE UNIVERS D'ACHÂT, DE VENTE, D'ÉCHANGE...

P.A EUROPE

unités centrales, moniteurs, disques durs, lecteurs SyQuest, cartes vidéo, cartes sonore, scanners, imprimantes, manches, palonniers, logiciels de création graphique, logiciels de simulation...

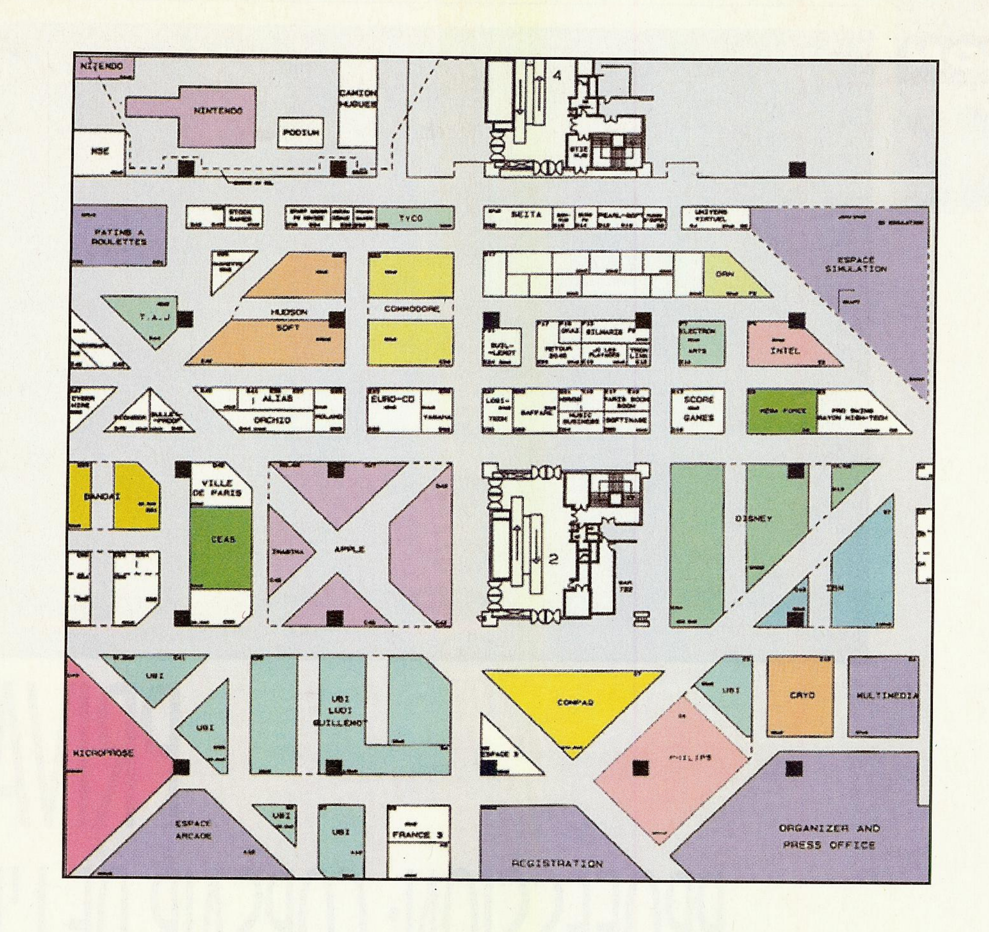
profitez de la proximité des frontières pour vendre, acheter, échanger votre matériel sur un marché bien plus important que celui de notre éxagone

Nom :
Prénom :
n°- rue :

Code postal :
Ville :

signature :

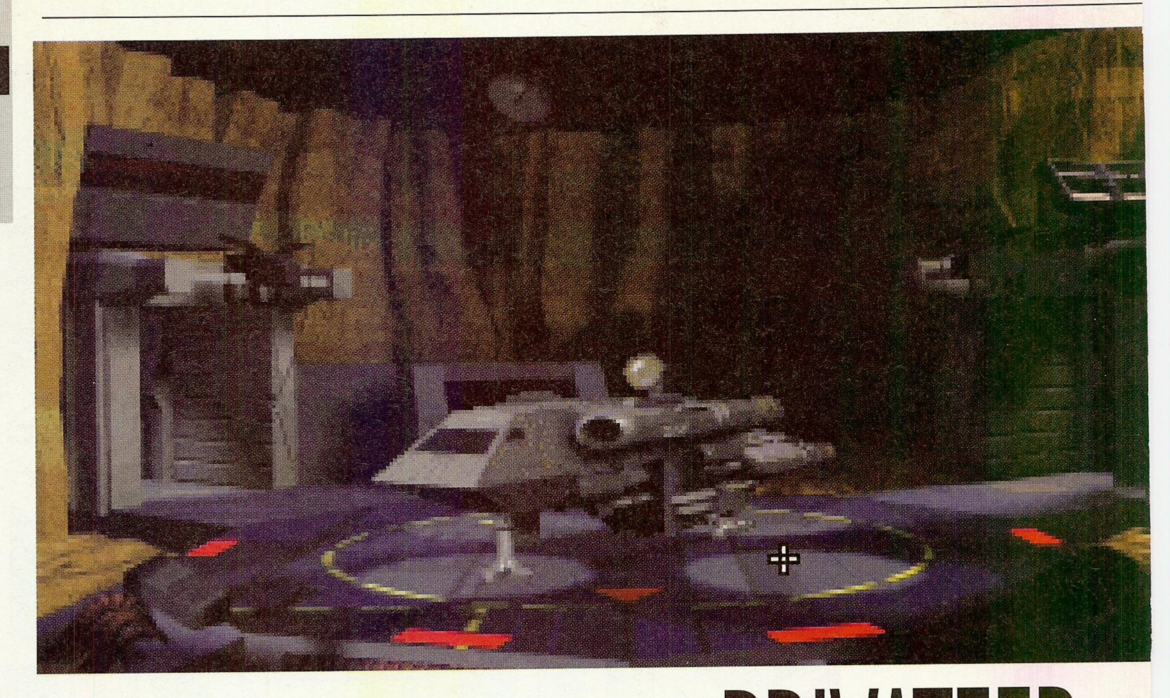
Je joins à mon bon de commande de petites annonces mon réglement de 30 F. par chèque libellé à l'ordre de SPY-TRÉVISE et adressé à :
3D-SIMULATION PA - 208, FAUBOURG SAINT DENIS, 75010 PARIS



Plan du Parc des Expositions

RUE JULIEN
RUE HENRI MARTIN
RUE RAPHAEL
RUE MARCEL YOL
RUE DU QUATRE SEPTEMBRE
PORTE F
PORTE E
PORTE G
PORTE H
PORTE J
DOUANE
SERVICE P.T.T.
ISSY-LES-MOULINEAUX
AVENUE E. RENAN
PORTE P
PORTE R
PORTE S
RUE D'ORADOUR
RUE MICHEL ANGE
RUE DU MOULIN
RUE PASTEUR
BOULEVARD PÉRIPHÉRIQUE
PORTE D
PORTE C
PORTE K
RUE DE LA PORTE D'ISSY
PORTE T
BOULEVARD VICTOR
PORTE V
PORTE L
PORTE A
PLACE DE LA PORTE DE VERSAILLES
BUS
AVENUE DE LA PORTE DE LA PLAINE
RUE DE VAUGIRARD
BOULEVARD LEFEBVRE
PORTE B

* Services Exposants (eau-électricité-parking)



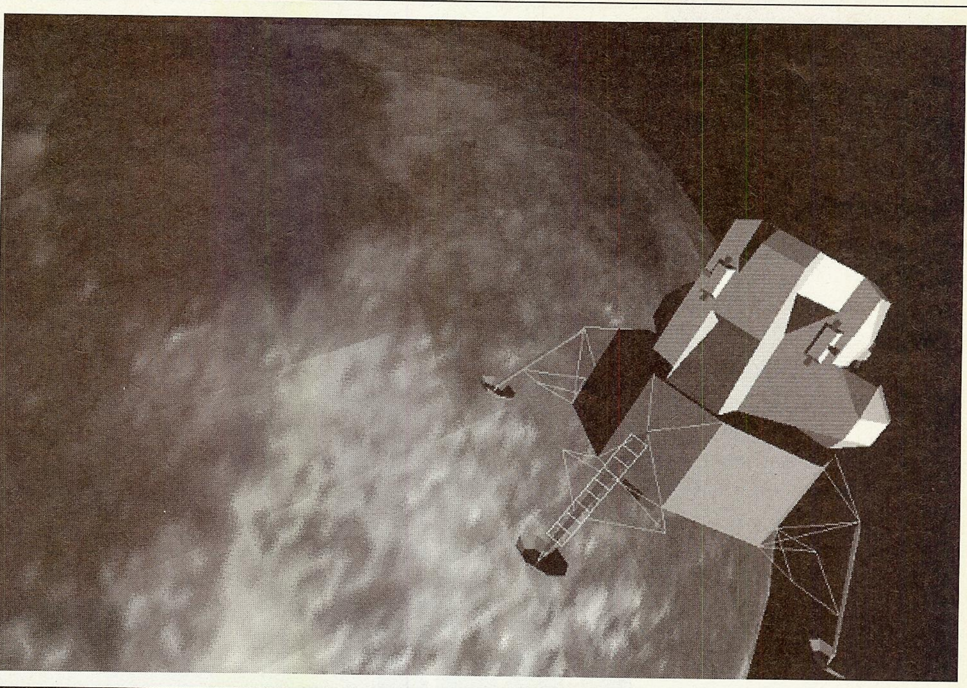
PRIVATEER

PROFESSION: CORSAIR DE L'ESPACE

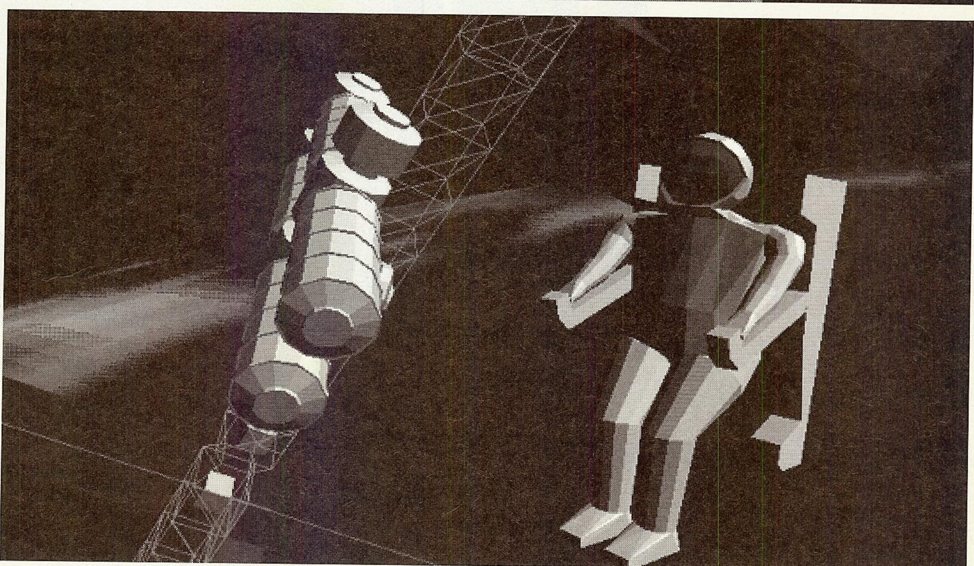
PAR RÉMI LAVEN

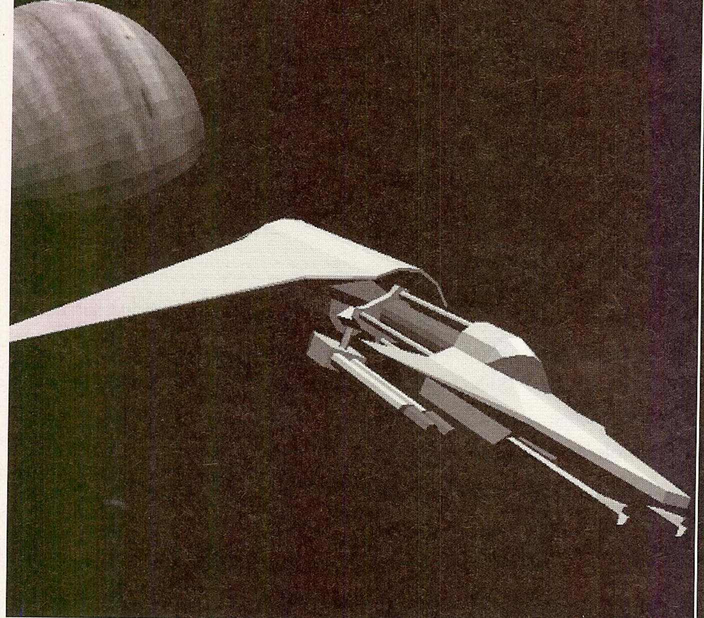
Dans la gamme des logiciels Wing Commander, Privateer représente une classe à part. Fini, l'aspect dirigiste des précédents épisodes et leurs missions pré définies dans les moindres détails. Enfin libres de choisir vos exploits comme bon vous semble! A vous, les folles virées interstellaires dans la galaxie! Même souplesse est donnée dans le choix et l'aménagement du vaisseau. En fonction de vos moyens financiers, 4 navires spatiaux différents sont en vente sur de nombreuses planètes ou stations spatiales. L'équipement possible est d'une très grande richesse, portant aussi bien sur l'armement avec une multitude de canons, missiles, leurres en tous genres que sur les capacités du vaisseau lui-même avec plusieurs types de moteurs, boucliers, radars, cartes, etc. Serez-vous un honnête commerçant ravitaillant les postes miniers perdus dans d'obscures systèmes planétaires? Opterez-vous pour la rude vie des contrebandiers en drogues ou choisirez-vous d'être un redoutable chasseur de primes traquant les pirates pour le compte des quartels industriels? Grâce à son concept ouvert rappelant fortement Elite (référence en matière de jeux spatiaux), Privateer présente une durabilité et un intérêt de jeu bien supérieur aux précédents Wing Commander. Graphisme et ambiance sonore sont superbes et très réussis. Dommage qu'une jouabilité parfaite ne soit obtenue qu'au prix de l'utilisation des plus puissants P.C. du moment.

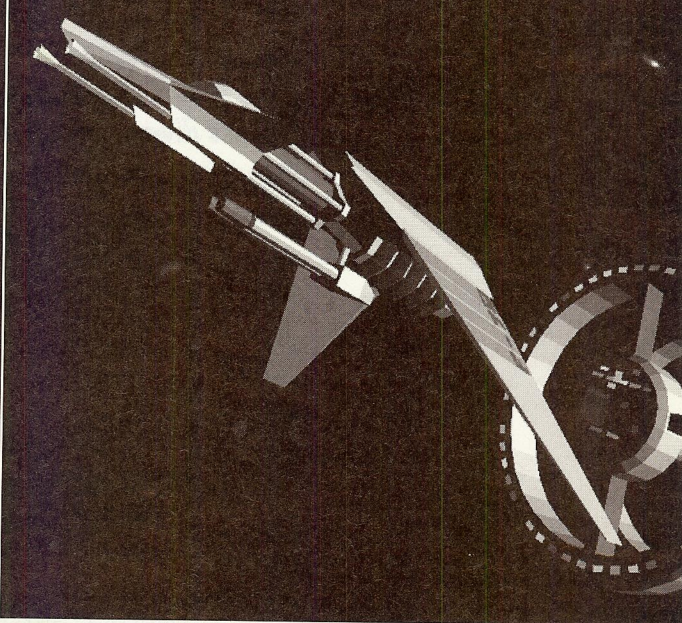
SPACE SIMULATOR

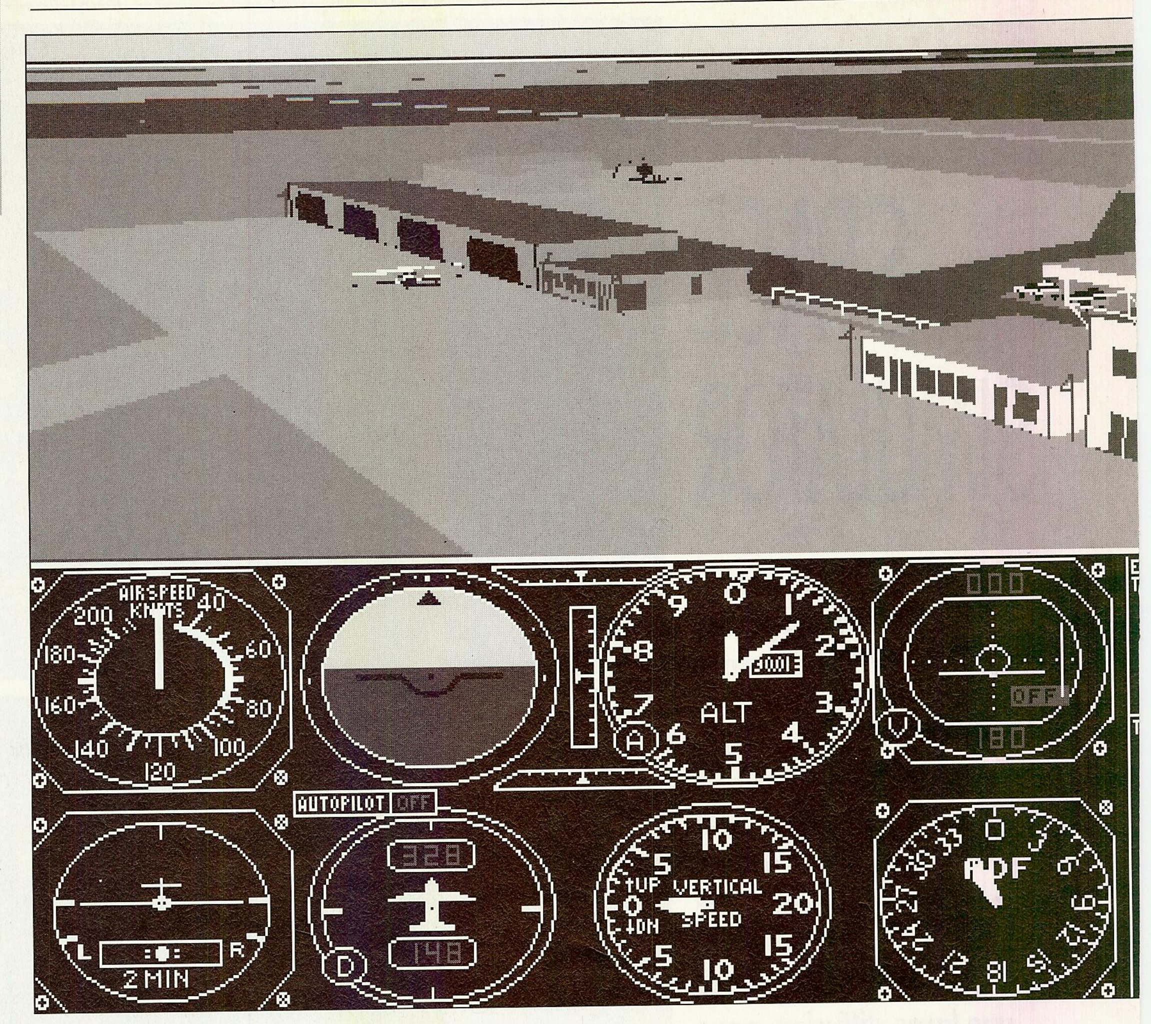


Ces images non encore diffusées dans la presse magazine sont déjà parues dans notre numéro hors série sur Flight Simulator 5.0 accompagnées des propos de Hugo Feugen pére du projet Space Simulator (prochainement édité par Microsoft). Comme notre numéro spécial n'a pas eu une large diffusion, nous n'avons pu résister... Les voici donc à nouveau pour ceux d'entre vous qui n'auraient pu se procurer la revue dans leur maison de la presse.









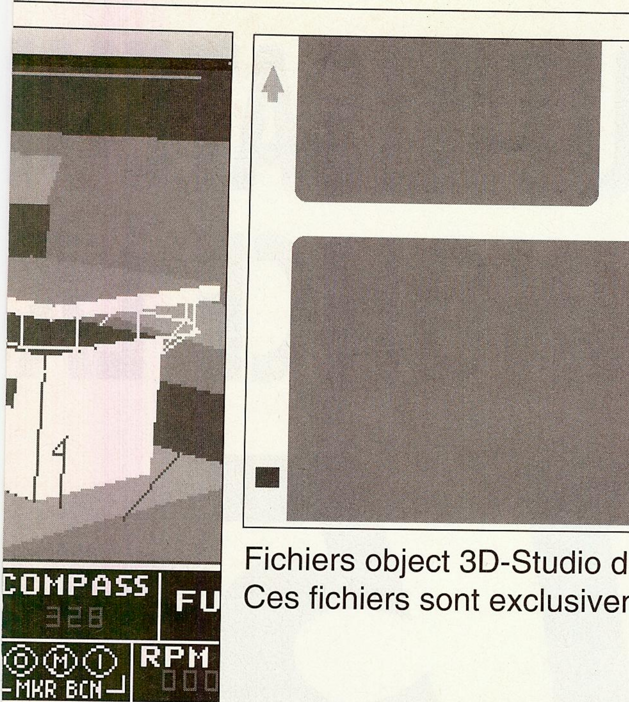
DISQUETTE DU MOIS

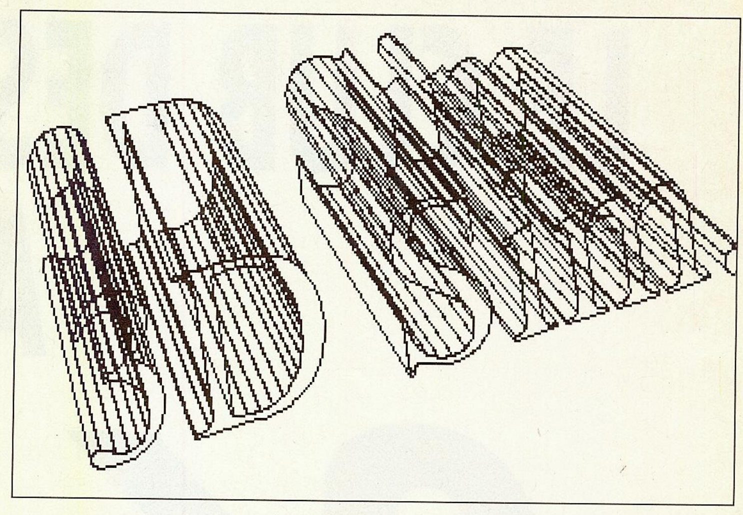
Chaques mois, nous vous proposerons une disquette gratuite d'accompagnement au magazine. Cette disquette 3,5" de 720 Ko comprendra dans la mesure du possible les divers fichiers ayants servi à la rédaction des exercices pratiques tant en 3D qu'en 2D ou en 2D vectoriel. Nous essayerons également de vous fournir le plus régulièrement possible des "add-on" inédits et exclusifs pour divers logiciels d'imagerie de synthèse comme de simulation.

En plus des fichiers object (3D-Studio), vectoriel (CorelDraw) et bitmap (Photoshop) qui ont servi de support à la rédaction des articles pratique de la rubrique image, découvrez ce mois-ci sur notre disquette un add-on scénario à Flight Simulator 4 totalement inédit. Ce scénario comporte le bassin d'Arcachon et ses environs. Il comprend également des scènes dynamiques. Cet add-on "le bassin d'Arcachon" a été développé par Rémi Laven auteur de Warbirds et Turbo FS4, deux produits commercilisés dans le courant de cette année.

Si Rémi a accepté de mettre son produit sur notre disquette, c'est essentiellement parcequ'il considère que celui-ci ne dispose pas de suffisament d'aérodrome et aéroport pour être commercialisé. Néanmoin ce "petit" add-on est certainement le plus beau que nous connaissions pour FS4.

N'hésitez pas à nous envoyer vos fichiers (3D, 2D, 2D vectoriel, add-on graphique ou de simulation. Si vous le souhaitez ils peuvent devenir fichiers de notre disquette du mois et ainsi connaitre une large diffusion.

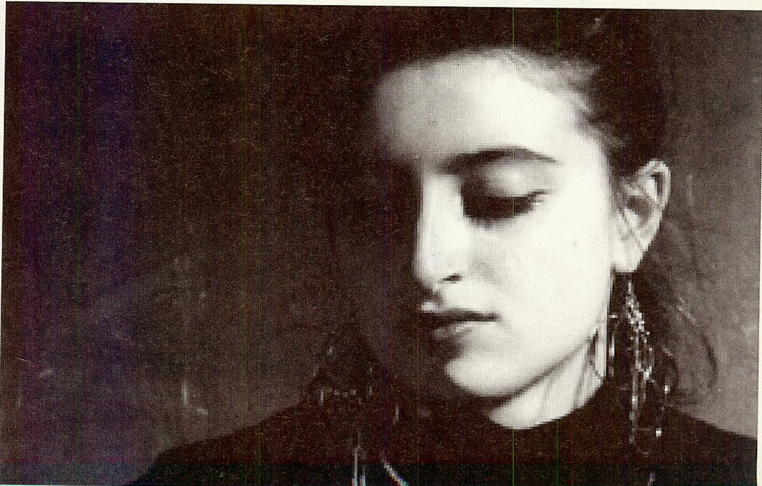




Fichiers object 3D-Studio de la disquette plus fichier CorelDraw de la mise en relief. Ces fichiers sont exclusivements pour PC et compatibles.

Fichiers Photoshop des deux images ayants servies à l'exercice de gaufrage et de surimpression. Ces fichiers images sont compatibles PC, Macintosh, Amiga.





LE CLUB DES UTILISATEU

ANNONCE LA

3615

S DE FLIGHT SIMULATOR CRÉATION DU

AU SOMMAIRE

1 - le catalogue des "add-on" et des équipements.

2 - le club des utilisateurs :

- comment s'inscrire?
- les utilisateurs les plus proches de chez vous,
- les fiches techniques,
- les questions / réponses,
- les petites annonces,
- votre boîte à lettres,
- le forum,
- les concours,

3 - les points de vente les plus proche de chez vous.

4 - passez votre commande par minitel.

le club des utilisateurs de Flight Simulator sera présent sur le stand du magazine 3D-Simulation à SUPERGAMES 93 qui se tiendra au Parc des Expositions de la Porte de Versailles du 24 au 28 novembre 1993

NOVEMBRE 1993

ABONNEZ-VOUS À 3D-

deux formules : (F1) 11 numéros + 11 d
ou (F2) 11 numéros + 11 disq
(San Francisco ou Washington "valeur 34

Pour raisons d'exclusivités commerciales, vous ne rec



SCÉNARIO POUR FLIGHT SIMULATOR 5.0 DE MICROSOFT

textures provenant d'images satellite

IMULATION MAGAZINE

squettes au prix de 350 F. (frais de port inclus)

ettes + 1 logiciel à votre choix

5F.") au prix de 445 F. (frais de port inclus).

iez l'un de ces deux produits qu'à partir du 31-12-93

BON DE COMMANDE

JE M'ABONNE À 3D-SIMULATION MAGAZINE POUR UNE PÉRIODE DE 1 AN ET CHOISI LA FORMULE :

☐ (F1) SOIT 11 NUMÉROS + 11 DISQUETTES AU PRIX DE 350 F.

☐ (F2) SOIT 11 NUMÉROS + 11 DISQUETTES + 1 LOGICIEL DE MON CHOIX PARMI CEUX QUE VOUS PROPOSEZ AU PRIX DE 445 F.
LE LOGICIEL QUE JE CHOISI EST :

☐ SAN FRANCISCO ☐ WASHINGTON

JE JOINS À MA COMMANDE UN CHÈQUE LIBELLÉ À L'ORDRE DE SPY-TR2VISE,
ADRESSÉ À : 3D-SIMULATION, 208, RUE

NOM :..PRÉNOM :..................................

ADRESSE :..

CODE POSTAL :..........................VILLE : ....

SIGNATURE



ABONNEZ-VOUS AUX CAHIERS DE FLIGHT SIMULATOR 5.0

11 numéros au prix de 150 F. (frais de port inclus)

PREMIÈRE PARUTION JANVIER 94

Cours, conseils, techniques de vol, nouveautés...

BON DE COMMANDE

JE M'ABONNE AUX CAHIERS DE FLIGHT SIMULATOR 5.0 POUR UNE PÉRIODE DE 1 AN (ONZE NUMÉROS MENSUEL) AU PRIX DE 150F.

JE JOINS À MA COMMANDE UN CHÈQUE LIBELLÉ À L'ORDRE DE SPY-TRÉVISE, ADRESSÉ À : 3D-SIMULATION, 208, FAUBOURG SAINT DENIS, 75010 PARIS

NOM :...PRÉNOM :.................................

ADRESSE :...

CODE POSTAL :...........................VILLE : ....

SIGNATURE



ULTIMA:

PAR GABRIEL LOPEZ

La simulation couvre de nombreux aspects dans le monde des logiciels. Reproduire les réactions d'un avion ou d'une voiture alors que vous les pilotez est de plus en plus banal. Depuis quelques années les programmeurs se penchent sur un autre type de simulation tout aussi passionnant. C'est une sorte de "simulation de vie" où le destin d'une personne, voir d'un groupe de personnages placés dans un monde pseudo-réaliste est contrôlé par le joueur. Quelques pincées d'exotisme et de magie, une bonne dose de chevalerie, un monde calqué sur celui des jeux de rôle sur table (Donjons & Dragons, etc.), voici la recette du jeu de rôle micro.

Les vieux routards de cette spécialité savent à quel point le jeu de rôle micro (JDRM pour simplifier) est une activité enrichissante. Il n'est pas ici, fait appel à vos réflexes (enfin, pas trop), mais plutôt aux capacités de réflexion et d'émerveillement. Notre ambition est de traiter ce domaine particulier en collant au mieux à l'ambiance de ces programmes, dans la plus grande inter activité possible avec vous: les passionnés. Dans cette rubrique, nous suivrons régulièrement et en profondeur les meilleurs produits du genre. Dans ce but nous souhaitons votre participation active.

Ayant vaincu les hordes barbares de l'est, vous êtes enfin roi des rois... Les énigmes les plus ardues de l'univers n'ont plus de secret pour vous! A la recherche d'une issue dans des souterrains humides, vous errez sans espoir? Plongé dans la sorcellerie jusqu'au cou, vous cherchez l'ultime sortilège ou un apprenti pour balayer la tour et faire briller les chaudrons, écrivez nous!! Tous les parchemins sont les bienvenus. Qu'ils soient, enluminés minutieusement par le moine cartographe soigneux ou griffonnés dans un dernier sursaut d'énergie avant un funeste destin. Notre archiviste en fera ses délices et sélectionnera les plus intéressants afin de les publier pour le plus grand bénéfice de tous nos lecteurs aventuriers.

N'oubliez pas également, de mentionner dans vos missives, les jeux que vous souhaiteriez nous voir traiter. Si le besoin s'en fait sentir nous pourrions éventuellement parler des proches cousins des JDRM: les jeux d'aventure comme Dune, Pirates, Indiana Jones, etc. Nous sommes bien sûr, très intéressés par vos suggestions ou commentaires. N'hésitez plus, tous à vos plumes et que le grand théogone vous inspire.

TRUC

Pour nous aider dans cette rubrique, nous avons embauché quelques moines spécialisés dans les travaux d'écriture. Ils doivent vous donner des réponses adaptées à vos problèmes. Attention, ne gâchez pas vôtre plaisir! L'intérêt des jeux de rôle micro repose en grande partie sur la réflexion et la résolution des énigmes. Essayez de ne pas abuser de leur conseils.
Contactez les bons moines, par le canal de notre revue pour leur transmettre vos précieuses connaissances, poser des questions sur les jeux de rôle micro ou essayer de contacter d'autres aventuriers chevronnés. Afin de lancer cette rubrique, frère Robur a compilé pour vous quelques indications sur les derniers logiciels de la série Ultima.

Ultima 7 - la porte noire
Utilisez de préférence les portes lunaires pour vous déplacer mais, prenez garde, la magie ne fonctionnant plus très bien, elles peuvent blesser l'Avatar. Vérifiez que vous disposez d'un minimum de points de vie avant de les emprunter.

Britain
Lord British a conservé de l'équipement et le livre de sorts de l'Avatar. Vous les obtiendrez simplement en récupérant la clef dans le tiroir du bureau du roi (pièce aux trophées) et en manipulant un levier caché sous un tonneau à côté des cuisines, dans le couloir secret entourant le château. La clef servira à

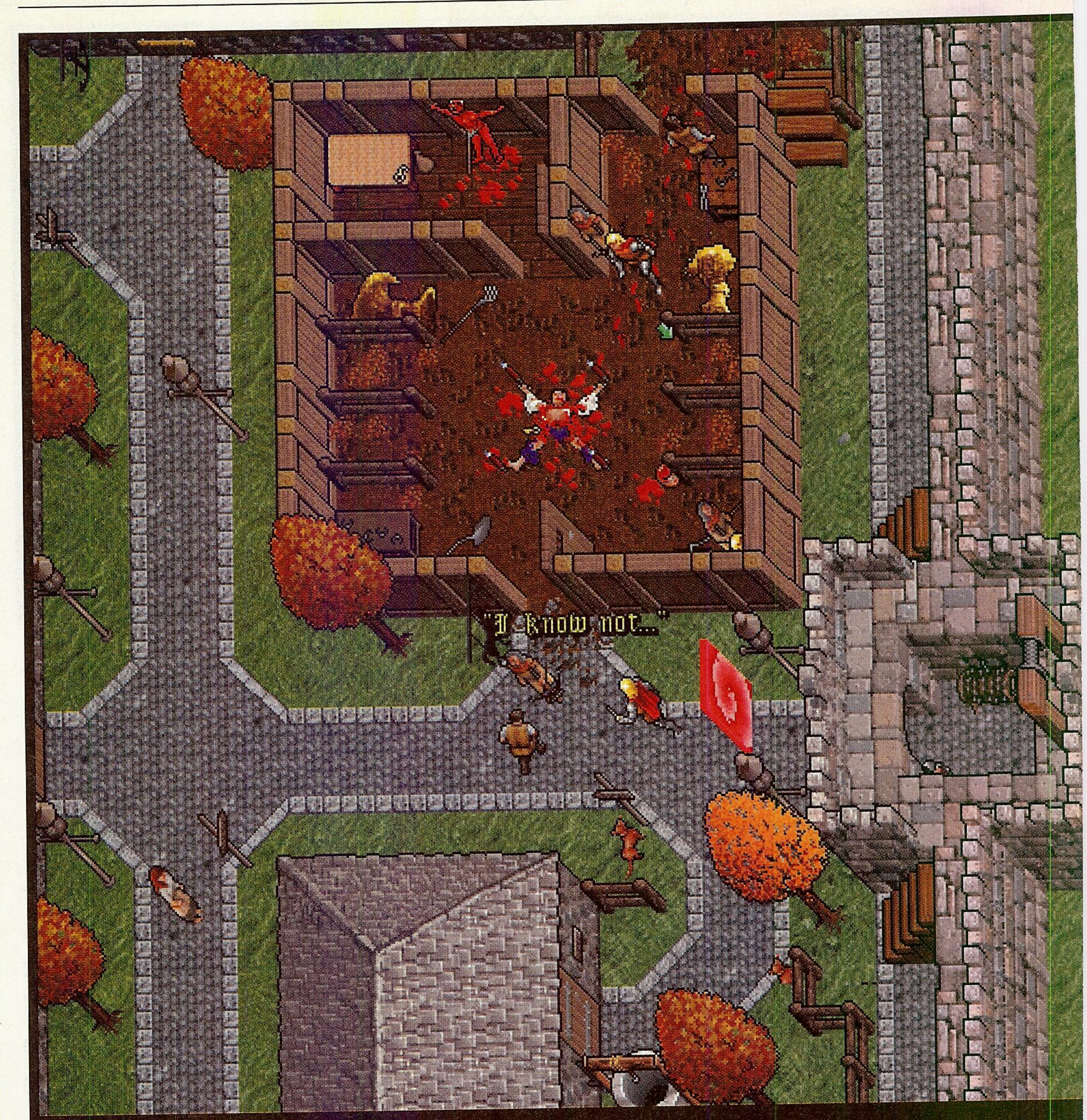
ouvrir la pièce située dans la tour N.-O., accessible par le chemin de ronde. Le levier secret ouvrant la pièce dans la tour N.-E. Il est important pour la suite du jeu de devenir membre de la confrérie, n'hésitez donc pas à aller voir.

Minoc
Il est très important d'aller consulter la gitane Margarita le plus rapidement possible en début de jeu. Contre 20 pièces d'or, elle fournit des indications vitales pour la suite de l'aventure.

Moonglow
Pour accéder au bâtiment derrière l'observatoire au télescope, il faut simplement utiliser le sort de télékinésie sur le levier placé hors de votre portée. Le responsable de l'observatoire vous donnera un objet utile à votre quête.

Empath Abbey
Vous trouverez des indications dans le registre de la prison. Méfiez-vous de Kreg, le 3em moine qui se trouve à Empath abbey. Il faut parler à Taylor, le responsable de l'Abbaye, outre des informations sur la faune locale importantes, il vous fournira une bombe à fumée pratique pour obtenir du miel.

Ultima 7 partie 2
l'île aux serpents
Entraînez vos personnages pour les faire progresser en début de jeu, de même procurez vous le plus possible d'ingrédients de fabrication de sorts à Moonshade. Par la suite tous les entraîneurs (sauf un) vont mourir et il deviendra impossible d'obtenir des ingrédients magiques.
En début de jeu, allez au sud, traversez le pont, parlez à



La geste de Garyon

Encore une dure journée, pensait Abel le comptable, alors que la pendule murale marquait l'instant tant attendu de sa délivrance. Comme tous les soirs, après les mornes salutations rituelles aux autres employés, il s'arma de son attaché-case, attrapa sa veste machinalement et se dirigea vers l'ascenseur. Passer ses journées enfermé dans un bureau de verre au 17em étage n'a rien d'enthousiasmant quand on n'a que 23 ans. Garyon, ainsi baptisé par un collègue facétieux eu égard à sa passion dévorante pour tout ce qui était imaginaire et légendes apercevait tout de même une lueur dans le triste bilan de la journée. Son oncle, gravement malade, lui avait fait parvenir ce matin, un mystérieux paquet. Il avait hâte d'en découvrir le contenu. Tout ce qu'il trouva dans une boite cartonnée, fu: quelques disquettes, une carte curieusement ouvragée, un gros caillou poli qui brillait sous sa lampe de travail, le tout accompagné d'un message sibyllin: "Il n'y aura pas de septième voyage pour moi, porte haut la bannière de l'avatar, adieu". Passablement intrigué, Garyon se mit en devoir d'exploiter les disquettes sur l'humble machine qui le secondait souvent quand il emportait du travail chez lui. Un jeux! ce n'était qu'un jeu! Une de ces distractions puériles, tout juste bonne à enthousiasmer quelques adolescents boutonneux à lunettes! Il s'apprêtait, frustré, à éteindre rageusement l'ordinateur alors qu'un infâme monstre couleur brique débitait les menaces habituelles à ce genre de produit, quand soudain...

Une détonation sèche ébranla sa chambre, puis ce fut un sifflement allant crescendo. Craignant un incendie, il se précipita à l'extérieur. Une étrange lumière filtrait du fouillis d'arbustes au fond du petit jardin à l'abandon depuis la mort de son père. Ecartant les ronces, Garyon s'approcha. Une espèce de rectangle lumineux de taille humaine, flottait au raz du sol. A la vue

de l'incroyable maelström de couleurs tournoyant au coeur de l'étrange chose, le vertige le saisit. Un flash aveuglant l'assomma brutalement. Dans le brouillard lumineux où il flottait, d'antiques souvenirs revinrent à sa mémoire. Il était l'Avatar, incarnation d'une longue lignée de héros, protecteur de Britannia et défenseur des huit vertus. Luttant pour remonter à la surface, il traversa une surface miroitante. Soudain, nauséeux et vaguement désorienté, il se trouva debout dans la lumière crue d'un matin ensoleillé. Une forte odeur de crottin flottait dans l'air. Une silhouette familière le fixait d'un air ahuri. Cet air se mua très vite en émerveillement et Iolo s'exclama.
- Garyon! j'étais justement en train de me dire: si seulement l'Avatar était là! Qui a dit que la magie était mourante! Voici la preuve vivante du contraire. Réalises-tu que 200 ans ont passé depuis notre dernière rencontre et tu n'as pas pris une ride! Au fait, bienvenue à Trinsic.
Un paysan à l'air hagard choisit ce moment pour intervenir.
- Montrez-lui les écuries, monseigneur. C'est horrible...
La joie de Iolo s'évanouit rapidement pendant qu'il se remémorait la raison de sa présence en cet endroit.
- Ha oui, notre ami Pétré a découvert quelque chose de vraiment affreux ce matin. Jette un oeil dans l'écurie. Je t'accompagne.
Alors que Garyon s'apprêtait à pousser la porte du bâtiment signalé par Iolo, apparut un personnage visiblement essoufflé pour avoir pressé le pas.
- Iolo, quel est cet étranger? demanda-t-il
- Mais c'est l'Avatar, déclara fièrement Iolo. Incroyable non? Je te présente Finnigan, le maire de la ville.
Après un regard sceptique qui détailla Garyon de haut en bas, le maire déclara.
- Bienvenue Avatar, si vous êtes bien celui que vous prétendez. Je me sentirais beaucoup mieux, lorsque vous prendrez en charge cette affaire. Retrouvez le coupable et vous serez richement récompensé. Acceptez-vous cette tâche?
Garyon s'entendit prononcer un oui quasi inaudible alors qu'il rassemblait ces esprits, mis à mal par les derniers événements. Un spectacle macabre l'attendait dans l'écurie. Un pauvre hère, atrocement mutilé gisait écartelé sur le sol, baignant dans une mare de sang. Quelque sadique avait dû lui broyer la poitrine et le bas ventre, peut-être à coups de hache pensa-t-il, se dirigeant vers un baquet proche pour rendre consciencieusement une bonne part du couscous merguez qu'il avait ingurgité il y a quelques siècles sur une autre planète.
- Difficile à supporter, hein? fit Iolo en haussant les épaules.
Bien qu'encore sous le choc, Garyon décida de faire bonne figure et se dirigea vers le fond de l'écurie pour examiner le reste du bâtiment. Dans la pièce du fond, il fit une autre découverte déplaisante. Une espèce d'humanoïde rougeâtre était littéralement cloué par une fourche sur le mur.
- Cette pauvre gargouille n'était apparemment pas au bon endroit, remarqua sentencieusement Iolo.
Après une fouille minutieuse, ils trouvèrent une clef sur le premier cadavre. L'interrogatoire de Pétré leur apprit que les victimes étaient Cristopher le maréchal-ferrant et Inamo le garçon d'écurie et que les traces du meurtrier se dirigeait vers l'arrière-cour. Munis de ces indices, ils retournèrent voir le maire. Une fois leurs découvertes relatées, Finnigan parla d'un crime rituel de même type, survenu dans la ville de Britain quatre ans auparavant. Sur les indications du maire, ils partirent questionner le fils de Cristopher et le garde de faction à la porte de la ville lors des événements. La maison du maréchal-ferrant fut facile à identifier, c'était une maison à deux étages située au Nord Ouest de la ville. Un jeune garçon errait dans les environs. Garyon le questionna.
- Quel est ton nom?
- Je m'appelle Spark, qui êtes-vous et que me voulez-vous? dit-il sur la défensive, en jouant nerveusement avec sa fronde.
- Hé bien, heu..., Je suis l'Avatar répondit Garyon d'une voix mal assurée.
- La dernière fois que j'ai entendu parler d'Avatar, c'était une sorte de curiosité préhistorique.
Iolo intervint,
- Crois-en ma parole, c'est vraiment l'Avatar. Il est là pour nous aider.
Le jeune garçon écarquilla les yeux, puis baissa lentement son arme.
- D'accord, je vous crois. D'ailleurs, vous ressemblez aux peintures que j'ai déjà vues.
- Bon, est-ce que par hasard cette clef te rappelle quelque chose, fit Garyon lui



Thosca. Après la bataille avec les moines et avoir trouvé Shamino allez vers le sud est. Explorez la caverne au nord de l'arbre rouge (entrée cachée). Crochetez le coffre (lockspicks), explorez la pièce au nord, sans oublier le mur secret. Au sud de la caverne, vous trouverez un arc magique sous une pile d'ossements.

Fawn

Commencez par parler à Allyssand et aidez-le. Parlez au conseiller et demandez une audience avec lady Yelinda. Parlez à Jorvin et faites chanter Iolo pour lui. Il vous obtiendra alors une audience avec Yelinda. Cette dernière faire emprisonner Dupré (rencontré à Monitor). Pendant le jugement, les débats vont faire une pause. Allysand vous donnera alors une clef servant à rentrer dans le temple. Allez au temple, utilisez la clef sur la porte la plus à gauche, montez les escaliers, tuez le garde. Actionnez les leviers jusqu'à ce que l'oracle parle. Suggérez à l'oracle de révéler les vrais traîtres et de faire libérer Dupré. Le jour suivant l'oracle, révélera la conspiration. Dupré sera libéré et la prêtresse jetée en prison. Parlez alors à lady Yelinda qui vous donnera la rose de l'amour.



tendant l'objet.

- On dirait la clef du coffre de mon père. Je me demandais justement où elle était passée.

Les deux compères eurent tôt fait de suivre le gamin à l'étage et d'ouvrir le coffre familial. Dans ce dernier, outre une assez forte somme d'argent, ils trouvèrent un médaillon de la confrérie et un parchemin. Questionné plus amplement, Spark leur apprit que Cristopher s'était récemment disputé avec 2 membres de la confrérie, une organisation implantée dans tout le pays, s'occupant d'action humanitaire et prônant un retour à des préceptes moraux simples.

La nuit du crime, Spark troublé par un cauchemar avec une horrible figure grimaçante rouge était partit à la recherche de son père. Alors qu'il s'approchait de l'écurie, il avait aperçu deux individus courant vers la porte Est de la ville. L'un d'entre eux, avait un crochet en guise de main droite et l'autre était une gargouille sans ailes. C'est juste après qu'il avait découvert l'atroce meurtre. A ces mots, les pleurs inondèrent le visage du jeune homme.

- Maintenant... je suis orphelin... Est-ce que je pourrai venir avec vous?

- Je suis un expert à la fronde et qui plus est, petit et ne mangeant pas beaucoup. S'il vous plaît Est-ce que je peux venir avec vous?

Iolo se tourna vers Garyon et murmura.

- Mais c'est un enfant! nous ne pouvons pas l'emmener sur les routes avec nous.

Subitement, il eu un sursaut et une surprise mêlée de réprobation apparut sur son visage. Une mouche qui voletait au dessus de son crâne venait d'être habilement touchée d'un coup de fronde.

- Je vous l'avais bien dit que j'étais doué à la fronde s'esclaffa Spark.

- Laissez-moi venir avec vous. S'il vous plaît... Je veux venger mon père.

- C'est d'accord, acquiesça Garyon qui riait sous cape.

Le temps de réunir quelques affaires dans un sac à dos et le trio était en route vers l'infirmerie de Chantu le guérisseur. Le bâtiment se situait non loin de la forge du père de Spark, près de la muraille ouest de la ville. Ils reconnurent Gilberto, garde lors de la nuit du crime à son énorme pansement sur la tête. Assommé à peu près au lever du soleil il était resté inconscient une bonne dizaine de minutes. Il n'avait pas vu ses agresseurs mais à son réveil, le navire "Le joyau de la couronne" n'était plus à quai, ayant apparemment levé l'ancre en direction de Britain.

- Je pense qu'il est temps de tout raconter au maire, dit Garyon.

Ils se dirigèrent donc vers la maison de Finnigan, facilement reconnaissable au piédestal vide juste devant la porte d'entrée. Le maire était assis à son

bureau de travail, absorbé par la lecture d'un parchemin.
- Ha, mon cher Garyon. Venez-vous me faire vôtre rapport?
- En effet, nous devons discuter de l'affaire.

Rapidement et sans rien omettre, Garion lui conta ce qu'ils avaient appris du double assassinat.
- Je vois que vous menez l'enquête avec diligence, mais il faudra continuer les investigations dans la ville de Britain. En attendant, tenez, voici la moitié de la récompense promise, dit-il en tendant une bourse rebondie.
- Vous souhaitez sûrement connaître le mot de passe qui permet d'entrer et sortir de la ville?
- Hé bien, maintenant que vous m'en parlez... répondit Garion très intéressé.
- Avant de vous fournir cette information, vous devez passer un test que seul le vrai Avatar peut réussir. Ensuite, je vous donnerai le mot de passe fit l'homme avec un sourire narquois.

Garyon dû faire appel aux étranges souvenirs sur Britannia, acquis lors de son passage entre les deux mondes. Au bout du compte le maire s'estima satisfait.
- Bon, rien ne s'oppose plus à ce que vous le sachiez. Le mot de passe est "blackbird".

Ils prirent congé et se dirigèrent vers l'écurie de Pétré. En effet, Garyon avait dans l'idée qu'un moyen de transport rapide serait utile pour traverser les étendues peu sûres du pays. Acheter un chariot pourvu de deux solides chevaux de trait fut une affaire rondement menée. Dix minutes plus tard, ils avaient franchi la porte nord de la ville et atteint le hangar où était remisé l'attelage. Garyon s'assit sur le siège du cocher alors que ses amis s'installaient à l'arrière de la charrette.
- Giddy Hup, hue... en route pour Britain cria-t-il joyeusement.



TRUC

Eye of the Beholder 3

Démarrez sans douleur dans le dernier épisode d'Eye of the Beholder. Frère Robur le miséricordieux, non seulement prie pour les âmes des aventuriers perdus mais sait se rendre utile. Il vous offre ces modestes astuces et une bénédiction générale. N'oubliez pas de lui transmettre vos découvertes, plans, astuces et suggestions sur les jeux de rôle pour que tous les lecteurs puissent en bénéficier.

Dans le cimetière de départ

Si votre équipe ne possède pas de hache, explorez le cimetière jusqu'à ce que vous trouviez un corps, fouillez-le pour prendre cet outil. Utilisez la hache pour couper les arbres que vos compagnons trouvent moins résistants. Vous devrez probablement couper pas mal de bois avant d'arriver à une grille rouillée. Traversez-la pour rentrer dans le labyrinthe des bois. Vous trouverez en même temps quelques objets intéressants comme une épée à 2 mains (+3) ou une baguette magique.

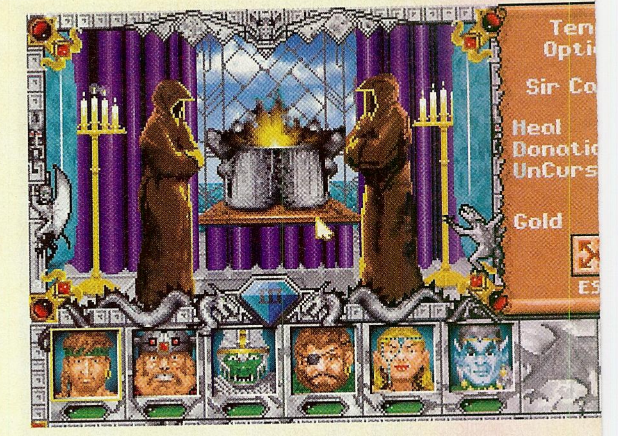
Dans le labyrinthe des bois

Tous les passages semblent bloqués et la hache ne coupe plus les arbres! Pour vous déplacer dans le labyrinthe, il faudra ramper au travers de trous de broussaille. Sur l'image de forêt, cliquez directement sur le trou choisi pour le traverser. Il semble que ce dédale ne mène nulle part. Promenez-vous jusqu'à ce que vous trouviez la torche qui ne s'éteint pas (everburning torch). Revenez dans le tronçon de départ du labyrinthe (non loin de la grille rouillée). Engagez-vous par le trou du centre de la première haie de broussailles. Une fois arrivée presque au bout de ce tronçon de chemin, utilisez la torche magique pour brûler les arbres et ouvrir un passage. Vous rencontrez alors le ranger elfe Delmer (Demirier). Embauchez-le dans votre équipe. C'est un Tigre-garou mais un bon guerrier. Continuez à brûler les arbres pour progresser vers Myth Drannor. Vous allez trouver l'entrée d'un nouveau labyrinthe avec "passages rampants". Engagez-vous à l'intérieur. Après pas mal de déplacements, vous devez finalement arriver à une grande clairière. Un vieil homme s'y tient. Il va pleurnicher sur les arbres coupés et vous donnera un livre à lire. En fonction du type de livre, choisissez le personnage qui le lira (par exemple, un livre sur la force doit être lu par un guerrier, sur la sagesse par un clerc, etc.). Si vous procédez comme il faut, vous gagnez un niveau d'expérience. Un passage vers Myth Drannor va s'ouvrir. Vous voilà à pied d'oeuvre.

TRUC

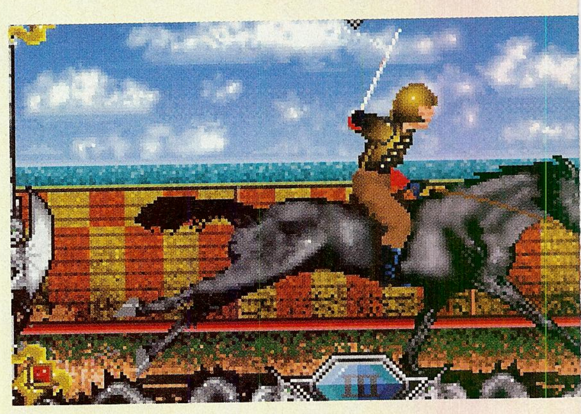
Might & Magic

Might and Magic est une saga du jeu de rôle micro n'ayant pas grand-chose à envier aux autres classiques de cette catégorie. Dotée d'un humour très agréable, cette série se prête parfaitement à l'initiation au jeu de rôle par sa difficulté raisonnable. Disons-le tout de suite, les épisodes 3 et 4 ont été traduits en français de façon lamentable. Les éditeurs utiliseront-ils un jour, de "vrais" traducteurs maîtrisant l'orthographe et connaissant un minimum le jeu de rôle? C'est une bonne question. En attendant, la piètre qualité de ces adaptations, plaide encore une fois, en faveur des versions originales. Cet avis peut sembler osé, mais est hélas parfaitement motivé. Le sermon de frère Robur étant terminé, voici quelques aides pour tous les amateurs de cette série.



Trucs généraux

La qualité de l'équipement est vitale. Quand vous débutez une partie, commencez par aller à l'armurie pour investir dans les meilleures armes et armures possibles. Il est très important d'acheter des arcs, arbalètes ou autres armes à distance, en effet, ces armes sont puissantes et M & M ne gère pas le nombre de flèches!!! Avec un arc ou une arbalète vous aurez donc une réserve illimitée de projectiles. Utilisez les temples pour mieux vous protéger. Pour obtenir 4 bonus différents sur l'équipe, il suffit de faire des dons d'argent au temple. Donnez le nombre de fois correspondant au jour de la semaine (exemple: cinqdi cinq fois, etc.). La protection est de puissance différente selon le temple recevant les dons, plus le prix est élevé, plus elle est efficace. De même répertoriez les fontaines magiques et commencez par boire à ces dernières pour améliorer vos caractéristiques avant toute aventure dans les secteurs mal fréquentés. Lorsque vous trouvez un cristal, tonneau de liquide, mare magique, squelette, ... modifiant définitivement les caractéristiques, utilisez la touche escape pour annuler l'action, sauvez la partie (pour revenir à l'état antérieur si l'effet est malheureux) et distribuez l'effet en fonction des besoins de vos personnages. Par exemple, un gain d'intelligence aux magiciens, un gain de personnalité aux clercs, la force au guerriers, etc. Il est très utile de disposer d'un guerrier dont la force sera poussée au maximum. En effet, il y a de nombreux cas ou la force est importante (pour casser des portes, ouvrir des caisses, défoncer les murs, etc.). Un truc très pratique est de favoriser au maximum la vitesse du guerrier le plus puissant (objets magiques,etc.). Ainsi, dans beaucoup de cas, il attaquera ainsi le premier. Pour peu qu'il soit équipé d'une bonne arme, il risque de tuer le monstre du premier coup, sans lui donner de chance de riposter. Utilisez de préférence des sauvegardes à recharger en cas de malheur, à l'option d'aide du menu central (wizard help) qui retire des niveaux d'expérience à chaque usage. Procédez de même, pour éviter le vieillissement ou l'affaiblissement des membres de l'équipe en cas de mort (limitez les résurrections au minimum possible).





Might and Magic III, Isles of terra

Le code dans la caverne de l'arachnoïde est 20301. N'hésitez à vous servir plusieurs fois les